GRIMM
RPG
SECTION G

Section G

„Im Schatten des Reiches“

Eine Kampagne für Grimm D20 zu zeiten des 2ten Weltkrieges

Grimm – Schattenkrieg 1936–1945

Europa steht am Abgrund. Hinter den diplomatischen Kulissen, jenseits der Frontlinien und tief unter den Trümmern einer zerbrechenden Welt tobt ein unsichtbarer Krieg.
Nicht nur Armeen marschieren – auch alte Mächte, vergessene Dämonen und dunkle Wesenheiten erwachen.

*Die Spieler übernehmen die Rolle einer geheimen Einsatztruppe: **Section G**. Ihr Auftrag: Verrat aufdecken, okkulte Artefakte abfangen, die Rituale der Nazis vereiteln und Verbündete finden, wo niemand sie vermutet – sogar unter den Wesen selbst.*

Von den Schatten der Münchner Abkommen über die Wüste Nordafrikas bis in die Katakomben Roms und die Nebelstrände der Normandie: Jede Mission führt tiefer in Hitlers okkultes Netz aus Verschwörungen.

Doch die Wahrheit ist gefährlich: Nicht alle Wesen stehen auf der Seite des Feindes. Misstrauen und Vorurteile müssen überwunden werden – denn am Ende kann nur eine vereinte Front das drohende Grauen aufhalten.

***Grimm – Schattenkrieg** ist eine episch Kampagne voller politischer Intrigen, düsterer Rituale und packender Einsätze im Zweiten Weltkrieg. Ein historischer Thriller, in dem das Übernatürliche unausweichlich Realität wird.*

Inhalt

Spielleiterinformationen vorab 6
Vorwort für Spielleiter 6
Der Zeitstrahl 8
Spielercharakter(SC)-Archetypen und vorgefertigte SCs 10
Spielercharakter-Archetypen für Section G 10
🕵️ Section G – Vorgefertigte Agenten 12
Wesen NSCs und Einbau ins Spiel 16
Dramabogen: Von Trennung zu Allianz 16
Gute Wesen als eventuelle Verbündete von Section G 18
Story-Plan: Einführung der guten Wesen 20
Gute Wesen – Statblöcke (reduziert) 21
Mission 1: Der Verrat von München (1936) 25
Einführung 25
Handouts (zum Austeilen) 28
Schauplätze München 1936 30
Spielleiterkapitel 32
Szenenablauf 32
Mission 2 – Die Schwarze Akte (1937) 36
Überblick 36
Dramaturgischer Aufbau 36
Handouts 38
NSCS 41
Spielleiterkapitel 50
Szenenübersicht 50
Regelbox: Fortschrittsuhren 58
Mission 3 – Enigma 61
Szenen: 62
Handouts 66
NSCs 70
Spielleiter-Kapitel 72
Spielleiterspickzettel 75
Mission 4 – U-Boot-Operation (1939) 78
Überblick 78
Szenenübersicht 78
Handouts 79
NSCs 82

Spielleiterkapitel 88
Szenenanalyse 88
Mission 5 – Nordafrika 94
Einleitung 94
Szenenübersicht 94
Handouts 96
NSCs 99
Spielleiterkapitel 102
Mission 6: Italien – Schatten des Vatikans 106
Handouts 109
NSCs 112
Spielleiterkapitel 115
Mission 7: Résistance – Paris im Schatten (1943–1944) 119
Einführung 119
Szenenstruktur 119
Handouts 121
NSCs 124
🎭 Spielleiterkapitel 128
🎲 Regelwerk-Tipps 130
Szenenanalyse 131
Zufallstabellen 134
📜 Mission 8 – Normandie 1944: *D-Day im Nebel* 137
1. Einleitung 137
2. Szenenstruktur 137
3. Handouts 141
4. NSCs 142
⚔️ Gegner im Ritualbunker 145
5. Spielleiterkapitel 148
Szenenanalyse 148
Mission 9: Ardennen – Der letzte Winter 154
Einleitung 154
Szenenstruktur 154
Handouts 157
NSCs 159
Spielleiterkapitel 163
Szenenanalyse 165

Einsatz von Dragan Petrović 167
Enden & Übergang 168
Mission 10: Berlin – Der Führerbunker 170
Einleitung 170
Szenenübersicht 170
Handouts 173
NSCs 174
Spielleiterkapitel 178
2. Szenenanalyse 178
🎭 Stimmen der Verbündeten 181
Nachwort der Kampagne – mit Ausblick 183

Spielleiterinformationen vorab

Vorwort für Spielleiter

Diese Kampagne ist mehr als eine Abfolge von Missionen im Zweiten Weltkrieg. Sie ist ein Spiegel der dunkelsten Abgründe menschlicher Geschichte – und zugleich eine Erzählung darüber, wie Vorurteile überwunden werden können. Im Zentrum steht der Gegensatz zweier Welten: auf der einen Seite das totalitäre, menschenverachtende System der Nationalsozialisten, das Wesen ausschließlich als Waffen oder Monster betrachtet, und auf der anderen Seite eine kleine Gruppe von Ermittlern, die begreifen muss, dass die Wahrheit weitaus komplexer ist.

Traditionell waren Grimms die Jäger, Wesen die Gejagten. Misstrauen, Hass und alte Wunden prägen dieses Verhältnis. Die Nazis knüpfen daran an und schüren bewusst die Angst vor dem „Anderen". Sie zwingen Wesen in den Dienst des Regimes oder vernichten sie. Dadurch entsteht für die Spielercharaktere eine moralische Zwickmühle: Halten sie an Vorurteilen fest und sehen in jedem Wesen eine potenzielle Bedrohung – oder wagen sie es, jenseits des Alten zu denken und Wesen als mögliche Verbündete anzuerkennen?

Die Missionen führen die Spieler Schritt für Schritt durch diese Entwicklung. Am Anfang erleben sie Wesen fast ausschließlich als Werkzeuge des Feindes – kalt, gefährlich und scheinbar unentrinnbar mit den Nazis verbunden. Doch im Laufe der Kampagne tauchen Gestalten auf, die ein anderes Bild zeigen: ein Fuchsbau, der wertvolle Hinweise liefert; ein Steinadler, der als Späher Leben rettet; ein Blutbader, der seine Schuld abtragen will. Erst spät, wenn die Invasion in der Normandie oder die Kämpfe in den Ardennen ihren Höhepunkt erreichen, wird deutlich, dass ohne diese Verbündeten der Sieg gegen das größere Böse nicht möglich wäre.

Für dich als Spielleiter liegt hier die zentrale Aufgabe: Dieses Spannungsfeld spürbar zu machen. Ermutige die Spieler, ihre eigenen Vorurteile im Spiel zu reflektieren. Lasse sie erleben, wie Misstrauen eine Mission fast scheitern lässt – und wie Offenheit die entscheidende Wendung bringen kann. Gib den Wesen

individuelle Stimmen, Ecken und Kanten. Sie sollen weder harmlose Opfer noch einfache Monster sein, sondern ambivalente Figuren, deren Loyalität man sich erarbeiten muss.

Am Ende der Kampagne steht ein gemeinsamer Kampf gegen das ultimative Böse – gegen Hitler selbst, der sich im letzten Ritual als mehr als nur ein Mensch entpuppt. Der Sieg ist nur möglich, wenn Menschen, Grimms und Wesen zusammenstehen. Damit schließt sich der Kreis: Was als Geschichte von Trennung und Rassismus begann, wird zu einer Erzählung von Kooperation, Vielfalt und Hoffnung.

1. Setting-Grundlagen

- **Zeitrahmen:** 1936–1945. Beginnend vielleicht bei der Remilitarisierung des Rheinlandes oder kurz vor Kriegsbeginn. Kampagne endet (hoffentlich) mit der Niederlage des Reiches
- **Ton:** Mischung aus *Spy-Thriller* (Enigma, Doppelagenten, geheime Operationen) und *Okkult-Horror* (Wesen aus Grimm, Blutlinien, Cthulhu-Mythos).
- **Gegner:** SS-Sonderkommandos, Ahnenerbe, Hitlers Hundsjäger, Kultisten.

---

2. Die Heldenorganisation

- **Codename:** „Section G“ (für *Grimm* oder *Ghosts*). Offiziell nicht existent, unterstellt dem britischen Geheimdienst (MI6).
- **Auftrag:** Den Einfluss übernatürlicher Mächte im Krieg eindämmen, Nazi-okkulte Operationen sabotieren, eigene Erkenntnisse sichern.
- **Mittel:** Standard-Spionage (Funk, Codes, Infiltration, U-Boote, Sabotage) + Einsatz von „besonderen“ Grimm- Agenten.
- **Vorgeschichte:** *Section G* entstand nach Erlebnissen aus dem Ersten Weltkrieg (okkulte Waffenversuche, Gasangriffe mit Nebenwirkungen, erste Begegnungen mit Wesen).

---

3. Kampagnenbogen (Grobstruktur)

Berlin, April 1945.

- Die Alliierten stehen vor der Stadt, die Russen rücken näher. Währenddessen zieht sich Hitler mit seinen engsten SS-Hundsjägern in den Bunker zurück.
- Dort bereitet er ein letztes **großes Ritual** vor, um die Realität umzustürzen – unterstützt durch okkulte Ahnenerbe-Texte, Artefakte und vielleicht sogar ein gefangenes Wesen.
- Ziel: Entweder die **Großen Alten rufen**, um Deutschland noch zu „retten“, oder selbst in eine **Mensch-Gott-Hybridform** überzugehen (à la Nyarlathotep’s Diener).

Die Mission der Helden:

- Infiltration durch das zerstörte Berlin. Kämpfe gegen fanatische SS-Wesen, Hundsjäger-Elite.
- Finale Konfrontation: die Helden unterbrechen das Ritual (Sprengung, Bann, Blutlinienkraft).
- **Hitler wird nicht „besiegt" durch Kugeln, sondern durch den Abbruch seines Rituals** – die magische Rückkopplung zerreißt ihn oder verschlingt ihn ins Nichts.

Nachspiel / Epilog

- Öffentlich bleibt die **Selbstmord-Geschichte**: Hitler hat Gift genommen und sich erschossen. Leichenreste → verschleiert oder manipuliert durch sowjetische Propaganda.
- Die Helden kehren zurück, schweigen unter Eid. **Section G wird später umgeformt** – offiziell gelöscht, inoffiziell Keimzelle von *Delta Green*.
- Stimmung: bittersüß. Sie haben das Unheil verhindert, aber es gibt keine Denkmäler, keine Anerkennung – nur Schattenarbeit.

Der Zeitstrahl

Phase 1 – Die Vorboten (1936–1939)

- *Mission 1*: München 1936 – Der Verrat von München
    - Schauplatz: Vorkonferenz zum Münchner Abkommen.
    - Gegner: Nazi-Agenten, erste SS-Hundsjäger.
    - Ziel: Einen Verrat aufdecken.
    - Thema: Spieler lernen zunächst, dass Wesen *immer* auf der Nazi-Seite zu stehen scheinen.
- *Mission 2*: Schwarze Akte – Okkultes im Rheinland
    - Schauplatz: Ahnenerbe-Ausgrabung im Rheinland.
    - Gegner: Archäologen + Wesenwächter.
    - Ziel: Artefakt abfangen.
    - Thema: Hitler's Aberglaube und okkultes Sammeln.

Phase 2 – Krieg beginnt (1939–1942)

- *Mission 3*: Enigma
    - Schauplatz: Polnische/Bletchley-Park-Operation.
    - Gegner: Wehrmacht-Funker + Wesen-Kryptoexperten.
    - Verbündete: Clara Weiss (Fuchsbau) → erste echte gute Wesen-Hilfe.
    - Ziel: Enigma-Komponenten sichern.
- *Mission 4*: Schiffs-Operation
    - Schauplatz: Atlantik, deutsches Schiff.
    - Gegner: Schiffs-Besatzungen + Wesen, die Tarnrituale verstärken.
    - Verbündete: Oskar Lindholm (Steinadler) → Späher, Aufklärung.
    - Ziel: Enigma Dechiffriermaschine erbeuten.
- *Mission 5*: Nordafrika
    - Schauplatz: Wüste, Rommels Afrikakorps.
    - Gegner: SS-Okkultisten mit Wüstendämonen.
    - Ziel: Artefakt in alter Karawanenstadt sichern.

Phase 3 – Wendepunkte (1943–1944)

- *Mission 6*: Italien – Schatten des Vatikans
    - Schauplatz: Rom, geheime Katakomben.
    - Gegner: SS-Hundsjäger, korrupte Geistliche.
    - Verbündete: Jakob Krüger (Blutbader) → Deserteur, will Wiedergutmachung.
    - Ziel: Artefakt sichern, das Mussolini an Hitler geben wollte.
- *Mission 7*: Résistance – Paris im Schatten
    - Schauplatz: besetztes Paris.
    - Gegner: Gestapo + Verrat-Wesen.
    - Verbündete: Sophie Dubois (Hexenbiest) → Widerstand.
    - Ziel: Sabotage an okkulter Kommunikationslinie.
    - Thema: Kooperation mit Wesen wird zwingend.
- *Mission 8*: Normandie 1944 – D-Day im Nebel
    - Schauplatz: Atlantikküste, deutsche Bunker.
    - Gegner: SS-Okkultisten, Ritual zur Wetterkontrolle.

- Ziel: Ritual verhindern, sonst scheitert die Invasion.
- Verbündete: Clara, Oskar, Sophie (wenn überlebt).

Phase 4 – Das Endspiel (1945)

- *Mission 9*: Ardennen – Der letzte Winter
  - Schauplatz: verschneite Wälder.
  - Gegner: fanatische SS-Wesenjäger, letzte deutsche Offensiven.
  - Ziel: Deutsche Funk- und Ritualstation zerstören.
  - Verbündete: Dragan Petrović (Wendigo), erstmals.
- *Mission 10*: Berlin – Der Führerbunker
  - Schauplatz: zerbombte Hauptstadt.
  - Gegner: SS-Elite, Okkultisten, Hundsjäger, Hitler selbst.
  - Finale: Ritual vereiteln, Hitler verschwindet in seinem gescheiterten Beschwörungsversuch.
  - Verbündete: alle überlebenden guten Wesen.
  - Epilog: Offizielle Geschichte = Selbstmord. Section G schweigt.

Spielercharakter(SC)-Archetypen und vorgefertigte SCs

Spielercharakter-Archetypen für Section G

1. Der Funker / Krypto-Spezialist

- **Rolle:** Kommunikation, Code-Knacker, Technik.
- **Attribute:** Intelligenz & Geschick hoch.
- **Fertigkeiten:** Beobachtung, Wissen (Kryptographie), Technik, Heimlichkeit.
- **Blutlinie:** „Schattenkind“ – kann sich für kurze Zeit unsichtbar machen / Aufmerksamkeit umgehen.
- **Kehrseite:** Paranoia – neigt dazu, Stimmen zu hören, vertraut niemandem.
- **Talente:** Schnellzünder (Initiative +), Geräuschlos (Heimlichkeitsbonus).

---

2. Der Nahkämpfer / Saboteur

- **Rolle:** Durchbricht Hindernisse, sprengt, kämpft im Nahbereich.
- **Attribute:** Stärke & Konstitution hoch.

- **Fertigkeiten:** Nahkampf, Sprengstoff, Einschüchtern, Überleben.
- **Blutlinie:** „Blutbader“ – im Kampf stärker, kann in Raserei verfallen.
- **Kehrseite:** Kontrollverlust – Gefahr, in Rage Freund/Feind nicht zu unterscheiden.
- **Talente:** Zäher Hund (mehr Trefferpunkte), Improvisationskämpfer.

---

3. Die Doppelagentin / Schauspielerin

- **Rolle:** Täuschung, Infiltration, soziale Manipulation.
- **Attribute:** Charisma & Geschick hoch.
- **Fertigkeiten:** Bluffen, Verkleidung, Diplomatie, Menschenkenntnis.
- **Blutlinie:** „Verführerische Nixe“ – Stimme/Körper wirken übernatürlich überzeugend.
- **Kehrseite:** Eitelkeit – braucht Bestätigung, anfällig für Manipulation.
- **Talente:** Sprachgenie (mehr Sprachen), Meisterin der Masken.

---

4. Der Analytiker / Okkultforscher

- **Rolle:** Wissen, Deduktion, Übersetzung okkulter Texte, Mythos-Experte.
- **Attribute:** Intelligenz & Weisheit hoch.
- **Fertigkeiten:** Wissen (Okkult), Heilkunde, Beobachtung, Deduktion.
- **Blutlinie:** „Seher“ – Visionen von möglichen Zukünften / verborgenen Wahrheiten.
- **Kehrseite:** Migräne/Schübe – jede Vision kostet Kraft und Schmerzen.
- **Talente:** Archivratte (Wissen +), Hartnäckig (bei Willenswürfen besser).

---

5. Der Scharfschütze / Jäger

- **Rolle:** Fernkampf, Aufklärung, stille Ausschaltung.
- **Attribute:** Geschick & Weisheit hoch.
- **Fertigkeiten:** Fernkampf, Heimlichkeit, Überleben, Spurensuche.
- **Blutlinie:** „Jäger der Nacht“ – kann Beute auf übernatürliche Weise wahrnehmen.
- **Kehrseite:** Obsession – lässt ein Ziel niemals los, bis es erledigt ist.
- **Talente:** Präzisionsschütze, Unauffällig.

---

6. Der Mediziner / Feldarzt

- **Rolle:** Heilen, Stabilisieren, medizinisches Wissen, Gift-/Drogenkunde.

- **Attribute:** Weisheit & Intelligenz hoch.
- **Fertigkeiten:** Heilkunde, Wissen (Biologie), Menschenkenntnis, Chemie.
- **Blutlinie:** „Heilendes Blut" – kann Wunden auf übernatürliche Weise schneller schließen (1×/Szene).
- **Kehrseite:** Selbstopfer – heilt andere auch auf eigene Kosten, wird körperlich schwächer.
- **Talente:** Notfallchirurg, Schmerzresistenz.

Gruppendynamik

- **Funker & Analytiker** = Hirn der Gruppe.
- **Nahkämpfer & Scharfschütze** = Muskeln / Front.
- **Doppelagentin & Mediziner** = Support & Social.

Jede Figur bringt eine **menschliche Rolle** (Spion, Soldat, Arzt, Analyst) und eine **übernatürliche Blutlinie** (Grimm-Element) mit. Kehrseiten sorgen für Drama – besonders spannend in Geheimdienst-Szenarien, wo Vertrauen ohnehin brüchig ist.

Section G – Vorgefertigte Agenten

Arthur „Hawk" Hawkins – Funker & Krypto

- **Rolle:** Funk, Codes, Technik, Aufklärung
- **Offene Motivation:** „Wenn wir den Funk der Nazis knacken, retten wir Leben. Jeder Code, den ich breche, bringt den Krieg schneller zum Ende."
- **Geheimnis:** Hat heimlich Funkkontakt zu seiner Schwester in Hamburg. Risiko: Er verrät den Standort des Teams, wenn er einmal die Leitung für private Nachrichten nutzt.

- **Attribute:** ST 10 (0), GE 14 (+2), KO 12 (+1), IN 15 (+2), WE 11 (0), CH 9 (−1)
- **RK 13 | TP 18 | Ini +2 | Bewegung 9 m**
- **Fertigkeiten:** Heimlichkeit +6, Technik +7, Beobachtung +5, Wissen (Krypto) +8
- **Talente:** Schnellzünder (Ini +2), Geräuschlos (+2 Heimlichkeit beim Schleichen)
- **Grimm-Erbe (leicht): Jägerreflexe** – +2 auf Wahrnehmungs-/Beobachtungsproben gegen Hinterhalte/Überraschung; 1×/Szene **Wesensblick**: Du merkst, ob eine Person „nicht ganz normal" ist (kein Zwang zur Woge, nur Bauchgefühl).
- **Makel: Paranoia** – −2 auf soziale Proben mit neuen Kontakten; bei Zeitdruck SG 12 Willen, sonst er sieht überall Fallen.
- **Ausrüstung:** Funkkoffer, Pistole (1W10), Dolch (1W4), Tarnnetz.

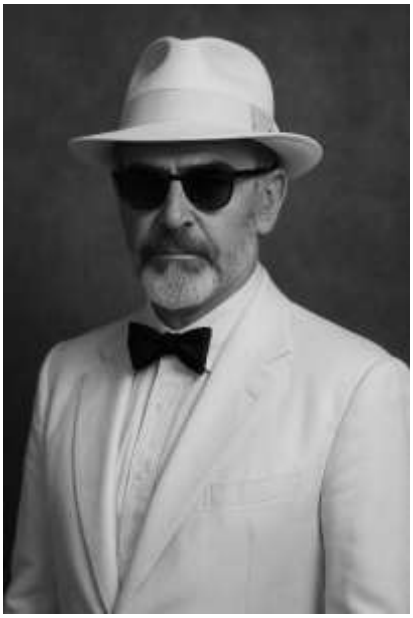
Thomas „Red“ MacAllister – Saboteur & Stoßtrupp

- **Rolle:** Sprengungen, Tür auf, Nahkampf
- **Offene Motivation:** „Sprengstoff löst Probleme schneller als Bürokraten. Ich will sehen, wie das Reich in Trümmern liegt.“
- **Geheimnis:** War in Spanien als Sprengmeister – und arbeitete dort auch für einen sowjetischen Kontakt. Weiß nicht, ob Section G ihm wirklich vertraut.
- **Attribute:** ST 16 (+3), GE 12 (+1), KO 15 (+2), IN 10 (0), WE 10 (0), CH 8 (−1)
- **RK 14 | TP 24 | Ini +1 | Bewegung 9 m**
- **Fertigkeiten:** Nahkampf +7, Sprengstoff +6, Einschüchtern +5, Überleben +4
- **Talente:** Zäher Hund (+4 TP), Improvisationskämpfer (+1 Angriff mit Impro-Waffen)
- **Grimm-Erbe (leicht): Schmerz kennt später** – 1×/Szene ignoriert er 3 Schaden einer einzelnen Quelle; +1 auf Zähigkeitswürfe gegen Erschöpfung.
- **Makel: Dickkopf** – bei Befehlen, die seinem Plan widersprechen: SG 13 Willen, sonst −2 auf Teamproben bis er „sich abreagiert“.
- **Ausrüstung:** Sprengladungen, Revolver (1W8), Bajonett (1W6), Whiskyflasche.

Evelyn Carter – Doppelagentin & Verwandlungskünstlerin

- **Rolle:** Infiltration, Täuschung, Kontakte
- **Offene Motivation:** „Ich spiele die Rolle, die gebraucht wird – und wenn Hitler selbst mir glaubt, dann können wir ihn stürzen.“
- **Geheimnis:** Ihr deutscher Geliebter aus ihrer Schauspielzeit lebt noch in Berlin. Sie weiß nicht, ob sie ihn retten oder verraten soll.
- **Attribute:** ST 9 (−1), GE 14 (+2), KO 10 (0), IN 12 (+1), WE 11 (0), CH 16 (+3)
- **RK 12 | TP 16 | Ini +2 | Bewegung 9 m**
- **Fertigkeiten:** Bluffen +8, Verkleidung +7, Diplomatie +6, Menschenkenntnis +5
- **Talente:** Sprachgenie (3 Extrasprachen), Meisterin der Masken (+2 Verkleidung)

- **Grimm-Erbe (leicht): Eiserne Nerven** – +2 auf Willenswürfe gegen Einschüchterung/Angst; 1×/Szene darf sie bei einer riskanten Lüge 1 Wurf wiederholen.
- **Makel: Eitel** – bei öffentlicher Kränkung −2 auf alle Proben bis Szenenende, wenn sie nicht „die Bühne zurückerobert“ (kurzer, riskanter Move).
- **Ausrüstung:** Handtaschenpistole (1W6), gefälschte Papiere, Abendkleid, Kontaktbücher.



Prof. Henry Blake – Archäologe & Okkultforscher

- **Rolle:** Okkultes Wissen, Deduktion, Feldforschung
- **Offene Motivation:** „Ich will das Ahnenerbe stoppen. Sie missbrauchen die Geschichte und die Relikte, die ich ein Leben lang studiert habe.“
- **Geheimnis:** Hat in Ägypten ein Artefakt an sich genommen, das Section G nie offiziell registriert hat. Manchmal „flüstert“ es zu ihm.
- **Attribute:** ST 13 (+1), GE 14 (+2), KO 12 (+1), IN 16 (+3), WE 13 (+1), CH 11 (0)
- **RK 13 | TP 20 | Ini +2 | Bewegung 9 m**
- **Fertigkeiten:** Wissen (Okkult) +9, Deduktion +7, Beobachtung +6, Nahkampf (Peitsche) +5

- **Talente:** Archivratte (+2 Wissen bei Archiven/Texten), Hartnäckig (+2 Willen gg. geistige Erschöpfung)
- **Grimm-Erbe (leicht): Instinkt für Muster** – 1×/Szene eine Hinweiskette „verbinden“: +5 auf eine einzelne Deduktions-/Wissen-Probe, wenn genug Puzzleteile da sind.
- **Makel: Nachhall** – nach intensivem Grübeln: −2 auf die **nächste** körperliche Probe (Kopf brummt, Hände zittern).
- **Ausrüstung:** Peitsche (1W6, Reichweite 3m, auch als kurzes Seil verwendbar), Pistole (1W10), Hut, alte Tagebücher.

William „Fox“ Granger – Scharfschütze & Spurenleser

- **Rolle:** Fernkampf, Aufklärung, Fährten
- **Offene Motivation**: „Meine Aufgabe ist klar: Ich jage die Beute, bis sie liegt. Solange ich atme, entkommt keiner.“
- **Geheimnis:** Auf seiner privaten „Liste“ steht ein britischer Offizier, der im Ersten Weltkrieg sein Dorf geopfert hat. Er will diesen Mann nach dem Krieg finden – egal, was es kostet.

- **Attribute:** ST 11 (0), GE 16 (+3), KO 12 (+1), IN 12 (+1), WE 15 (+2), CH 9 (−1)
- **RK 13 | TP 18 | Ini +3 | Bewegung 9 m**
- **Fertigkeiten:** Fernkampf +8, Heimlichkeit +7, Spurensuche +6, Überleben +5
- **Talente:** Präzisionsschütze (+2 auf gezielte Schüsse), Unauffällig (+2 Heimlichkeit in freiem Gelände)
- **Grimm-Erbe (leicht): Spürsinn** – +2 Spurensuche gegen humanoide Ziele; 1×/Szene **Ziel erfasst**: +2 auf einen einzigen Fernkampfangriff nach 1 Runde Beobachtung.
- **Makel: Fixiert** – verlässt eine Jagd ungern: SG 12 Willen, um ein markiertes Ziel ziehen zu lassen (sonst −2 auf taktische Umplanungen).
- **Ausrüstung:** Scharfschützengewehr (1W12, Reichweite 200m), Kampfmesser (1W4), Fernglas.

Dr. Margaret Hughes – Feldärztin & Chemikerin

- **Rolle:** Stabilisieren, Diagnosen, Gifte/Seren, Moralanker
- **Offene Motivation**: „Ich habe zu viele sterben sehen. Wenn ich noch einen retten kann, lohnt sich jeder Einsatz.“
- **Geheimnis:** Ihre morphiumgestützte Feldmedizin ist zur Abhängigkeit geworden. Ohne die Dosis leidet sie unter Entzugserscheinungen (−2 auf KO-basierte Proben).
- **Attribute:** ST 10 (0), GE 12 (+1), KO 11 (0), IN 14 (+2), WE 15 (+2), CH 12 (+1)
- **RK 12 | TP 17 | Ini +1 | Bewegung 9 m**

- **Fertigkeiten:** Heilkunde +8, Menschenkenntnis +6, Wissen (Biologie) +7, Chemie +6
- **Talente:** Notfallchirurg (Heilkunde-SG −2 unter Feuer), Schmerzresistent (+2 Zäh gg. Schmerz/Blendung)

- **Grimm-Erbe (leicht): Ruhige Hand** – 1×/Szene darf sie einen Stabilisieren-Wurf automatisch schaffen (kein Wurf nötig); +2 Heilkunde unter Zeitdruck.
- **Makel: Selbstaufgabe** – wenn jemand verblutet, macht sie alles liegen lassen: −2 auf Wahrnehmung & Initiative bis der Patient stabil ist.
- **Ausrüstung:** Medizintasche, Morphium, Revolver (1W8), Verbandsmaterial.

Ausrüstung (alle)

- **Standard:** zivile Kleidung + Tarnoption, Feldbesteck, Taschenlampe, Erste-Hilfe-Paket, **Funkcodes/Deckpapiere.**

Einsatz der Motivationen und Geheimnisse im Spiel

- **Spielerhandouts:** Jeder Spieler bekommt den *offenen* Teil + *geheimen* Teil seines Charakters. Geheimnisse dürfen sie offenlegen – müssen sie aber nicht.
- **Spielleiter-Hebel:** Lass Geheimnisse an entscheidenden Punkten hochkochen:
    - Hawk: Funkgerät rauscht im falschen Moment.
    - Red: Ein sowjetischer Kontakt taucht auf.
    - Evelyn: Liebhaber in feindlichem Offiziersrang.
    - Blake: Artefakt reagiert im Ritualraum.
    - Fox: Zielperson taucht zufällig auf.
    - Hughes: Morphium geht aus.

Wesen NSCs und Einbau ins Spiel

Dramabogen: Von Trennung zu Allianz

Phase 1 – Schwarz-Weiß (Anfang)

- **Prämisse:** Die Agenten starten mit dem Weltbild: „Grimms = Beschützer, Wesen = Bedrohung."
- **Spielstil:** Alle Begegnungen mit Wesen wirken zunächst feindlich (SS-Hundsjäger, Nazi-Kultisten, Verrat-Wesen).
- **Hinweis:** Kleine Zweifel säen – z. B. ein gefangenes Wesen, das sich ängstlich verhält statt aggressiv.

Phase 2 – Grauzone (Mitte der Kampagne)

- **Mission 1 (z. B. Enigma):** Ein „Kontakt" ist ein Wesen, das den Agenten hilft, weil es selbst unter Nazis leidet. Sie müssen entscheiden: Nutzen sie seine Hilfe oder töten sie ihn reflexartig?

- **Mission 2:** Wesen-Besatzungsmitglieder sind **versklavt** oder durch Drohungen gebunden. Nicht alle sind freiwillig auf deutscher Seite.
- **Erkenntnis:** Nicht alle Wesen sind „Monster" – sondern Menschen mit anderer Herkunft.
- **Mechanikidee:** Wenn Spieler versuchen, Wesen **nicht sofort zu töten**, belohne sie mit Storyvorteilen (Infos, sichere Routen, Artefakte).

Phase 3 – Erste Allianzen (spätes Mittelstück)

- **Verbündete Wesen:**
    - Ein **Fuchsbau-Schmuggler**, der Agenten über Grenzen bringt.
    - Eine **Hexenbiest-Widerstandskämpferin**, die gegen die Nazis zaubert, aber den Grimms misstraut.
    - Ein **Blutbader-Soldat**, der desertiert ist und Rache am Reich sucht.
- **Charakterentwicklung:** Einzelne Spieler müssen ihre eigenen Vorurteile hinterfragen (Makel werden hier zu Rollenspielhebeln).
- **Dramaturgie:** Die Gruppe merkt, dass sie ohne Wesen-Verbündete entscheidende Missionen nicht schaffen.

Phase 4 – Gemeinsamer Widerstand (Finale)

- **Hitler als Hundsjäger** = „perfekte Bestie". SS = okkultistische, rassistische Zerrspiegel-Version.
- **Spielerteam:** Menschen + Wesen kämpfen *gemeinsam*.
- **Botschaft:** Einheit in Vielfalt → nur durch Zusammenarbeit können sie das „reine Böse" stoppen.
- **Letzter Twist:** Vielleicht rettet ein Wesen-Agent im Finale sogar die Gruppe – Symbol für das Ende des Vorurteils.

Praktische Tipps fürs Leiten

- **Früh Misstrauen schüren:** NSCs & Auftraggeber bei MI6 warnen die Spieler immer wieder: „Traut keinem Wesen."
- **Langsam abwandeln:** Erst kleine Gesten (ein Wesen hilft beim Entkommen), dann stärkere (rettet das Leben eines Spielers).
- **Mechanische Belohnung:** Spieler, die aktiv *gegen Vorurteile* handeln, erhalten kleine Vorteile (z. B. +2 auf Vertrauen-Proben mit Wesen, oder „Story-Goodies").
- **Persönliche Verbindungen:** Mach es emotional: vielleicht entpuppt sich Evelyns deutscher Geliebter als Wesen, oder Hawk's Schwester ist mit einem Wesen verheiratet.

Finale Symbolik

- **Hitlers Seite:** „Reinheit“ = Monströsität, pervertierte Wesen-Kader, okkulte Mutation.
- **Spieler-Seite:** Bunt, gemischt, menschlich + Wesen, geeint durch gemeinsame Werte.
- **Schlussbild:** Ein Team, das alles verkörpert, was Hitler hasste – und genau dadurch gewinnt.

Gute Wesen als eventuelle Verbündete von Section G

1. Clara Weiss – Fuchsbau-Schmugglerin

- **Herkunft:** Jüdische Schneiderin aus Wien, seit 1938 im Untergrund.
- **Wesen:** Fuchsbau (schlau, flink, unauffällig).
- **Rolle:** Schleust Agenten durch blockierte Grenzen, beschafft falsche Papiere, kennt jeden Schwarzmarkt.
- **Persönlichkeit:** Charmant, vorsichtig, misstraut Grimms anfangs („Ihr jagt und tötet uns doch sonst alle“).
- **Dramabogen:** Erst nützliche Kontaktperson, später vertrauensvolle Freundin; könnte im Finale durch ihre Ortskenntnis die Truppe nach Berlin bringen.

---

2. Jakob Krüger – Blutbader-Deserteur

- **Herkunft:** Deutscher Unteroffizier, floh nach Kriegsverbrechen an Zivilisten.
- **Wesen:** Blutbader (wild, gefährlich – aber er kämpft gegen seine Natur).
- **Rolle:** Starker Nahkämpfer, kennt Strukturen der Wehrmacht und SS.
- **Persönlichkeit:** Rau, grimmig, voller Schuldgefühle. Er sucht Erlösung, indem er Nazis bekämpft.
- **Dramabogen:** Spieler misstrauen ihm zunächst; später rettet er vielleicht jemanden im Nahkampf. Könnte im Finale sein Leben opfern, um die Agenten ins Ritualzentrum zu bringen.

---

3. Sophie Dubois – Hexenbiest im Widerstand

- **Herkunft:** Französische Résistance-Kämpferin, in Paris untergetaucht.
- **Wesen:** Hexenbiest (Zauber, Flüche, Illusionen).
- **Rolle:** Informationsnetz, okkultes Wissen, kleine magische Tricks (Täuschung, Blendung).
- **Persönlichkeit:** Stolz, misstrauisch, hasst Nazis und fürchtet zugleich Grimms – sieht in ihnen potenzielle Henker.

- **Dramabogen:** Kann das Team in die französische Untergrundbewegung einführen. Ihre Magie wird für die Spieler zum Augenöffner: nicht alle Hexenbiester sind „böse“.

---

4. Oskar Lindholm – Steinadler-Wesen (Steinadlerjäger)

- **Herkunft:** Schwedischer Marineingenieur, der über Nazi-Okkultismus und zum Dienst in der deutschen Marine gezwungen wurde
- **Wesen:** Steinadler (Adler-Mensch).
- **Rolle:** Aufklärung, Spähposten, schnelle Nachrichtenüberbringer, Techniker, ausgebildeter Scharfschütze.
- **Persönlichkeit:** Idealistisch, träumt von einer freien Welt. Glaubt an die Mission der Grimms, ist bereit, für sie einzustehen.
- **Dramabogen:** Könnte der erste „wirklich freundliche“ Wesen-NSC sein, der keine Angst hat, sich auf die Grimms einzulassen.

---

5. Dragan Petrović - Wendigo

- **Herkunft:** Balkan-Flüchtling, von Partisanen aufgezogen.
- **Wesen:** Wendigo – normalerweise mörderisch, aber Dragan lebt von Tierfleisch und kämpft gegen den Hunger nach Menschen.
- **Rolle:** Symbol für „das Monster, das Gutes will“. Stark, aber ständig im inneren Konflikt.
- **Persönlichkeit:** Ruhig, zurückgezogen, voller Selbsthass.
- **Dramabogen:** Ideal für moralische Zwickmühlen – töten die Spieler ihn beim ersten Ausraster, oder helfen sie ihm, seine Menschlichkeit zu bewahren? Im Finale könnte er Hitler direkt im Ritual anfallen, um ihn zu stoppen.

Wie einsetzen?

- **Clara** taucht früh auf (Phase 2, z. B. Schmuggelmission).
- **Jakob** wird im Mittelteil Verbündeter, wenn es ums Militär geht.
- **Sophie** führt das Team in die Résistance ein.
- **Oskar** gibt dem Team Hoffnung und Weitblick – er ist das Symbol für „gute Wesen gibt es wirklich“.
- **Dragan** ist der schwierigste, aber auch spannendste – er verkörpert den Konflikt mit den eigenen Vorurteilen.

Story-Plan: Einführung der guten Wesen

Phase 1 – Schwarz-Weiß (1936–1939)

- **Ton:** Grimms gegen Nazis, Wesen wirken noch ausschließlich feindlich.
- **Ziel:** Spieler sollen das „Wir vs. Sie"-Denken spüren.

👉 Noch **keine guten Wesen** einführen – nur Gerüchte oder diffuse Hinweise:

- Ein gefangenes Wesen, das *nicht* kämpft, sondern nur um sein Leben bettelt.
- Ein Funkspruch, der andeutet, dass „nicht alle Wesen freiwillig mit den Nazis gehen".
- Damit säst du erste Zweifel.

Phase 2 – Grauzone (1939–1942)

- **Clara Weiss (Fuchsbau-Schmugglerin)**
  - Hilft den Agenten bei der Flucht über Grenzen.
  - Misstraut Grimms, bietet aber ihre Dienste an, wenn sie merkt, dass die Spieler nicht blind töten.
  - Erste echte Kooperation → „Ein Wesen kann nützlich und nicht böse sein."
- **Oskar Lindholm (Steinadler- Marineingenieur)**
  - **Ort:** Skandinavien, evtl. bei einer Mission zu Nazi-Expeditionen in Norwegen.
  - Er liefert Infos über das Ahnenerbe.
  - Freundlich, offen, keine Agenda – perfekter „Sympathieträger".

Phase 3 – Erste Allianzen (1942–1944)

- **Sophie Dubois (Hexenbiest im Widerstand)**
  - **Ort:** Paris, 1942–1943 (Résistance).
  - Sie ist eine Schlüsselfigur für Sabotage und Kontakt zum französischen Untergrund.
  - Bringt Magie als Werkzeug für „das Gute" ins Spiel → bricht das Grimm-Weltbild massiv auf.
  - Spieler müssen Vertrauen lernen, sonst scheitert die Mission.
- **Jakob Krüger (Blutbader-Deserteur)**
  - **Ort:** Nordafrika oder Italien 1943.
  - Er taucht als Deserteur auf, der das Reich hasst, aber von beiden Seiten verfolgt wird.

- Kann als zäher Nahkämpfer-Verbündeter mitziehen, wenn die Spieler ihm eine Chance geben.

Phase 4 – Gemeinsamer Widerstand (1944–1945)

- **Dragan Petrović (Wendigo, „das gezähmte Monster“)**
  - **Ort:** Jugoslawien oder im letzten Akt (Berlin 1945).
  - Besonders spannend, wenn er im Vorfeld angedeutet wird („Es gibt ein Wesen, das gegen seine Natur kämpft“), und dann im Finale wirklich auftaucht.
  - Verkörpert das Ende des „Rassismus-Bogens“: Die Spieler müssen akzeptieren, dass selbst das *furchterregendste Wesen* zum Guten stehen kann.

Dramaturgischer Nutzen

- **Clara & Oskar**: Einstieg in Grauzonen – harmloser, leicht akzeptierbar.
- **Sophie & Jakob**: Mittlere Stufe – Verbündete mit Gewicht und Konflikten.
- **Dragan**: Höhepunkt – ultimative Prüfung des Spieler-Vorurteils.

Finale in Berlin 1945

Im Ritual-Bunker können die Spieler mit einer „bunten Truppe“ einmarschieren:

- **Grimms + Clara (Trickserin), Sophie (Zauber), Jakob (Berserker), Oskar (Scout), Dragan (Monstrum)**.
- Symbolik: Vielfalt besiegt das „Reine“.
- Entscheidung: Wer überlebt, hängt ganz davon ab, wie die Spieler mit diesen NSCs umgegangen sind.

Gute Wesen – Statblöcke (reduziert)

(komplette Werte dann im Verlauf der Kampagne an den Stellen, wo sie erstmals eingesetzt werden)

1. Clara Weiss – Fuchsbau-Schmugglerin

- **Wesen:** Fuchsbau (schnell, flink, täuschend)
- **RK:** 13 | **TP:** 14 | **Ini:** +3 | **Bewegung:** 9 m
- **Angriffe:** Dolch +3 (1W4), Pistole +4 (1W10)
- **Fertigkeiten:** Bluffen +7, Heimlichkeit +8, Verkleiden +6, Menschenkenntnis +5
- **Wesenkräfte:**
  - **Fluchtkünstler:** +2 auf Würfe zum Entkommen aus Fesseln/Griffen.

  - **Täuschende Aura:** 1×/Szene −2 auf gegnerische Würfe gegen ihre Lügen/Verkleidung.
- **Makel:** Misstrauisch – bei ersten Kontakten mit Grimms SG 13 Willen, sonst verweigert sie Kooperation.

---

2. Jakob Krüger – Blutbader-Deserteur

- **Wesen:** Blutbader (stark, furchteinflößend, kontrolliert seine Wut)
- **RK:** 14 | **TP:** 22 | **Ini:** +2 | **Bewegung:** 9 m
- **Angriffe:** Bajonett +6 (1W6+3), Faust +5 (1W4+3), Karabiner +4 (1W12)
- **Fertigkeiten:** Einschüchtern +6, Überleben +5, Nahkampf +7
- **Wesenkräfte:**
  - **Blutrausch (kontrolliert):** 1×/Szene +2 Angriff/Schaden, aber SG 15 Willen, um nicht durchzudrehen.
  - **Eiserne Konstitution:** +2 auf Zähigkeitswürfe.
- **Makel:** Schuldgefühle – zögert, wenn Unschuldige in Gefahr sind (SG 13 Willen, sonst −2 Angriff in der Szene).

---

3. Sophie Dubois – Hexenbiest im Widerstand

- **Wesen:** Hexenbiest (Magie, Täuschung)
- **RK:** 12 | **TP:** 16 | **Ini:** +1 | **Bewegung:** 9 m
- **Angriffe:** Messer +2 (1W4), kleine Pistole +3 (1W6)
- **Fertigkeiten:** Bluffen +6, Wissen (Okkult) +8, Menschenkenntnis +6
- **Wesenkräfte:**
  - **Illusion:** 1×/Szene kann sie eine Illusion (Geräusch/visuelle Ablenkung) erschaffen; SG 15 Beobachtung, um sie zu durchschauen.
  - **Fluch:** 1×/Tag kann sie eine Kreatur mit −2 auf Würfe gegen eine gewählte Probeart „belegen“.
- **Makel:** Stolz – nimmt keine Befehle von Grimms an; wenn man sie behandelt wie „niedrig“, SG 13 Willen, sonst bricht sie Zusammenarbeit ab.

---

4. Oskar Lindholm – Steinadler-Wesen (Späher)

- **Wesen:** Adler-Mensch (selten, idealistisch)
- **RK:** 13 | **TP:** 18 | **Ini:** +3 | **Bewegung:** 9 m (Boden), **Flug 12 m**

- **Angriffe:** Krallen +5 (1W6+2), Gewehr +4 (1W12)
- **Fertigkeiten:** Beobachtung +8, Spurensuche +6, Diplomatie +5, Heimlichkeit (aus der Luft) +7, Technik +6, Scharfschütze +5
- **Wesenkräfte:**
    - **Adlerblick:** +2 auf Beobachtung & Fernkampfangriffe, wenn er höher steht/fliegt.
    - **Luftaufklärung:** Kann bei Erkundung eine Szene „überfliegen“ und SL-Hinweise liefern.
- **Makel:** Idealist – weigert sich, unschuldige Ziele zu opfern, auch wenn das die Mission gefährdet.

---

5. Dragan Petrović – Wendigo (gezähmt)

- **Wesen:** Wendigo (normal monströs, hier ringt er mit seiner Natur)
- **RK:** 15 | **TP:** 26 | **Ini:** +2 | **Bewegung:** 9 m
- **Angriffe:** Klauen +7 (1W8+3), Biss +6 (1W10+2)
- **Fertigkeiten:** Überleben +7, Einschüchtern +6, Beobachtung +5
- **Wesenkräfte:**
    - **Regeneration:** Heilt 1 TP pro Runde, solange er Fleisch (Tier oder Mensch) gefressen hat.
    - **Hungertrieb:** Wenn Blut in der Luft liegt, SG 15 Willen, sonst stürzt er sich auf das nächstbeste Opfer.
- **Makel:** Selbsthass – SG 12 Willen, sonst erleidet −2 auf alle Proben, wenn ihn jemand „Monster“ nennt.

Einsatz am Tisch

- **Flexibel:** Als Allies kannst du ihre Fertigkeiten nutzen (z. B. Clara für Flucht, Oskar für Spähaufgaben).
- **Als Gegner:** Wenn Spieler sie verraten oder misstrauen, kannst du sie sofort mit diesen Werten gegen die Gruppe stellen.
- **Dramatische Kämpfe:** Jakob und Dragan sind gefährlich, Sophie eher trickreich, Clara und Oskar wendig und schwer zu fassen. Können Gefechte, die sonst zu Ungunsten der Spieler laufen würden drehen.

Mission 1: Der Verrat von München (1936)

Einführung

„London, Herbst 1936. Europa wankt. Hitler testet die Geduld der Nachbarn, doch Großbritannien sucht den Frieden. Hinter den Kulissen wächst die Sorge: Was, wenn Nazi-Deutschland nicht nur Armeen, sondern auch Mächte jenseits des Vorstellbaren in seinen Dienst stellt?

Euer Auftrag führt euch nach München. Ein britischer Diplomat, Sir Reginald Cartwright, verhält sich seit Wochen seltsam. Eure Vorgesetzten fürchten Verrat – oder Schlimmeres. Eure Aufgabe: Beobachten, Beweise sichern, eingreifen. Niemand darf erfahren, dass Wesen im Spiel sind.“

Missionsziele:

1. Überwacht und beschützt den Diplomaten Cartwright.
2. Deckt auf, wer ihn manipuliert (oder korrumpiert).
3. Neutralisiert feindliche Agenten.
4. Bringt Beweise zurück nach London, wenn möglich.

Szenen

Szene 1 – Briefing in London

„Ihr sitzt in einem schlichten Besprechungsraum im Keller eines Regierungsgebäudes in Whitehall. An den Wänden hängen vergilbte Landkarten Europas. Colonel Harcourt, euer Vorgesetzter, legt eine dünne Akte auf den Tisch. Er sieht euch ernst an.

Das ist Sir Reginald Cartwright. Diplomat. Bisher untadelig. Doch seit einigen Wochen benimmt er sich… anders. Deutsche Floskeln. Fehler in seiner Handschrift. Wir befürchten, dass er unter feindlichem Einfluss steht. Eure Mission: Überwachen, Beweise sichern, wenn nötig handeln. Niemand sonst darf davon erfahren.“

- **Ort:** MI6-Geheimbüro.
- **Inhalt:** Die Agenten erhalten Akte über Cartwright und gefälschte Papiere für München.
- **SL-Tipp:** Gib den Spielern ein Handout („Akte Cartwright“).

Szene 2 – Ankunft in München

„München empfängt euch mit kalter Herbstluft. Hakenkreuzfahnen hängen von allen Gebäuden, SA-Männer patrouillieren an Straßenecken. Das Hotel Bayerischer Hof, Residenz der britischen Delegation, erhebt sich prunkvoll im Zentrum. Ihr fühlt euch sofort beobachtet – jedes Gespräch klingt nach Lauscher, jeder Blick nach Verdacht.“

- **Schauplätze:** Hotel Bayerischer Hof, Englischer Garten, Schwabinger Kneipen.
- **Begegnung:** Ein Gestapo-Schleicher beobachtet sie. Optionaler Kampf oder Verfolgung.
- **Hinweise:** Erste Ungereimtheiten in Cartwrights Verhalten (er benutzt deutsche Floskeln, seine Handschrift passt nicht).

Szene 3 – Enthüllung des Verrats

„Cartwright empfängt euch mit höflicher Distanz. Doch etwas stimmt nicht. Seine Worte sind glatt, seine Gesten hölzern. Ein vertrauter britischer Sekretär – ein Mann namens Hargreaves – wirkt übertrieben freundlich, seine Augen aber huschen ständig zur Tür.“

- **Ort:** Kellerraum im Hotel.
- **Plot:** Cartwright steht unter Einfluss eines Verrat-Wesens.
- **Spielmechanik:** SG 15 Menschenkenntnis, um seine Manipulation zu erkennen.

Szene 4 – Konfrontation

„*Die Luft im Keller ist feucht, das Licht schwach. Zwei Gestapo-Männer bewachen eine schwere Metalltür. Dahinter Stimmen – deutsch, englisch, und etwas, das fast schon beschwörend klingt.“*

- **Ort:** Geheime Besprechung im Keller.
- **Gegner:** 2 Gestapo-Offiziere, 1 SS-Hundsjäger, 1 Verrat-Wesen.
- **Optionen:** Schleichen & Belauschen, Diplomatie, oder direkter Kampf.

Szene 5 – Finale & Ausgang

Boxtext (wenn Kampf):

„Cartwright sitzt am Tisch, die Augen leer. Neben ihm steht Hargreaves, doch seine Gesichtszüge beginnen zu flackern – als ob eine Maske risse. Hinter ihm erhebt sich ein bulliger SS-Mann, die Hand am Messer. Die Gestapo-Offiziere ziehen ihre Pistolen. Es gibt kein Zurück mehr.“

- **Erfolg:** Cartwright gerettet, Wesen enttarnt.

- **Teilerfolg:** Cartwright tot, Beweise gesichert.
- **Scheitern:** Nazis behalten Cartwright, Section G zieht sich zurück.
- **Epilog:** London vertuscht alles; offiziell gilt Cartwright als krank.

NSC-Bögen

Sir Reginald Cartwright (Diplomat, Opfer)

- **ST 9 (−1), GE 10 (0), KO 11 (0), IN 13 (+1), WE 12 (+1), CH 14 (+2)**
- **RK:** 11 | **TP:** 10 | **Ini:** +0 | **Bewegung:** 9 m
- **Angriffe:** keine – untrainiert
- **Fertigkeiten:** Diplomatie +6, Bluffen +4, Wissen (Politik) +5
- **Besonderheiten:** Unter Einfluss des Verrat-Wesens (Handeln oft fremdbestimmt).
- **Makel:** Patriot, aber schwach im Widerstand gegen mentale Manipulation.

Gestapo-Offiziere (x2)

- **ST 12 (+1), GE 12 (+1), KO 12 (+1), IN 10 (0), WE 11 (0), CH 9 (−1)**
- **RK:** 12 | **TP:** 14 | **Ini:** +1 | **Bewegung:** 9 m
- **Angriffe:** Pistole +3 (1W10), Schlagstock +3 (1W6+1)
- **Fertigkeiten:** Einschüchtern +4, Heimlichkeit +3, Verhören +4
- **Talente:** Hartnäckig (+2 Willenswürfe)
- **Makel:** Überheblich, unterschätzen Agenten.

SS-Hundsjäger (Leibwächter)

- **ST 16 (+3), GE 13 (+1), KO 15 (+2), IN 10 (0), WE 11 (0), CH 8 (−1)**
- **RK:** 14 | **TP:** 22 | **Ini:** +1 | **Bewegung:** 9 m
- **Angriffe:** Karabiner +5 (1W12), Messer +6 (1W6+3)
- **Fertigkeiten:** Nahkampf +7, Spurensuche +4, Beobachtung +5
- **Talente:** Zäher Hund (+4 TP), Kampfschrei (+2 auf Einschüchtern)
- **Besonderheiten:** Wesenwahrnehmung – spürt instinktiv, wenn ein Grimm in der Nähe ist.
- **Makel:** Blutdurstig, riskiert Taktik für den Kill.

Verrat-Wesen (Luison → manipulierend)

- **ST 11 (0), GE 13 (+1), KO 12 (+1), IN 14 (+2), WE 12 (+1), CH 16 (+3)**
- **RK:** 13 | **TP:** 18 | **Ini:** +1 | **Bewegung:** 9 m
- **Angriffe:** Dolch +3 (1W4+1), Pistole +4 (1W10)
- **Fertigkeiten:** Bluffen +8, Diplomatie +6, Verkleidung +5, Heimlichkeit +5
- **Talente:** Meister der Worte (+2 soziale Proben), Menschenkenntnis +6
- **Wesenkräfte:**
    - **Einflüsterung:** SG 15 Willen, Ziel übernimmt untypisches Verhalten (kurzfristige Beeinflussung).
    - **Maskerade:** Kann sein Gesicht subtil verändern (z. B. Handschrift, Stimme imitieren).
- **Makel:** Arrogant – glaubt, jede Situation unter Kontrolle zu haben.

Handouts (zum Austeilen)

Handout 1 – MI6-Dossier: Sir Reginald Cartwright

Einstufung: Geheim – Nur für Section G
Datum: 12. September 1936
Betreff: Diplomat Sir Reginald Cartwright – Auffälliges Verhalten

Zusammenfassung:
Sir Reginald Cartwright, derzeit Mitglied der britischen Delegation in München, wurde in den letzten Wochen mehrfach durch merkwürdiges Verhalten auffällig.

Beobachtungen:

- Verwendet seit kurzem deutsche Floskeln in Gesprächen, obwohl er sie vorher nie benutzte.
- Schriftproben zeigen signifikante Abweichungen in Handschrift und Wortwahl.
- Augenzeugen berichten von „veränderter Körpersprache“ und „fehlender emotionaler Reaktion“.
- Loyalität zu Krone und Heimat wird in Zweifel gezogen.

Bewertung:
Es besteht der Verdacht, dass Cartwright unter feindlichem Einfluss steht (Manipulation oder Erpressung). Eine direkte Bedrohung für die Verhandlungsposition Ihrer Majestät.

Auftrag für Section G:

- Überwachung und Schutz von Cartwright.
- Feststellen, ob Manipulation vorliegt.
- Neutralisierung feindlicher Einwirkung.

- Wahrung der Geheimhaltung unter allen Umständen.

Gezeichnet:
Colonel Richard Harcourt
Direktor, Section G

Handout 2 – Abgehörter Funkspruch (Gestapo / SS)

Quelle: München, 10. September 1936
Abgehörtes Signal – Übersetzung

„… der Engländer ist fast bereit. Unsere besonderen Freunde erledigen den Rest.
Der Befehl lautet: Er soll am Treffen sprechen, als wäre er einer der Unsrigen.
Versagen ist ausgeschlossen. Heil Hitler."

Kommentar der Funkanalyse:

- „Engländer" ist mit hoher Wahrscheinlichkeit Cartwright.
- „Besondere Freunde" = bisher unidentifizierte Unterstützer (nicht-militärisch).
- Hinweis auf mögliche okkulte oder ungewöhnliche Methoden.

Handout 3 – Brief von Sir Reginald an seine Frau

Abgefangen, 11. September 1936 – an Mrs. Cartwright, London

„Meine liebste Frau,

es ist mir sehr angenehm hier in München. Die Menschen sind freundlich und korrekt.
Ich habe eine gute Zeit mit Kollegen und bin froh, bald heimzukehren.
Bitte sage den Kindern, dass ihr Vater stolz ist auf sie.

In Loyalität,
R. Cartwright"

Anmerkungen:

- Ungewöhnliche Formulierung *„meine liebste Frau"* – Cartwright schrieb früher immer *„meine liebste Margaret"*.
- seltsames Satzmuster: „Ich habe gute Zeit" (wörtliche Übersetzung von „I have a good time").
- Der Brief wirkt emotionslos, ungewöhnlich distanziert.

Spielleiterhinweise zu den Handouts

- **Dossier:** Offizieller Auftrag, setzt die Mission in Gang.
- **Funkspruch:** Beweist, dass Nazis etwas „Besonderes" einsetzen → foreshadowing Wesen.

- **Brief:** Gibt den Spielern konkreten Anhaltspunkt (Sprachfehler = Manipulation).

Spielleiterhinweise

- **Ziel:** Spieler sollen lernen: Wesen = Feinde.
- **Ton:** Agenten-Thriller mit düsterem Unterton.
- **Balance:** Erst Intrige, dann Action-Finale.
- **Foreshadowing:** Streue erste Hinweise, dass nicht *alle* Wesen freiwillig mit den Nazis gehen → Vorbereitung für spätere Grauzonen.

Schauplätze München 1936

1. Hotel Bayerischer Hof (Diplomatenunterkunft)

Außen:
Ein imposantes Gebäude im Herzen Münchens, mit hellen Fassaden und hohen Fenstern. Vor dem Eingang patrouillieren Polizisten, während schwarze Wagen der Gestapo diskret am Straßenrand parken. Der Lärm der Stadt klingt gedämpft, sobald man durch die schweren Glastüren tritt.

Innen:

- **Lobby:** Marmorboden, Kronleuchter, schwere Teppiche. Ein Klavier steht in der Ecke, spielt aber niemand. Hinter dem Empfangstresen beobachten Angestellte die Gäste mit auffällig scharfen Blicken.
- **Zimmerflure:** Lange Gänge mit Teppichen, die jedes Geräusch schlucken. Die Türen sind schwer und knarren, wenn man sie öffnet. Es riecht nach Zigarrenrauch und Bohnerwachs.
- **Cartwrights Suite:** Teure Möbel, aber unordentlich. Ein offener Koffer auf dem Bett, darin Dokumente, einige mit Eselsohren. Auf dem Schreibtisch ein angefangener Brief an seine Frau – die Handschrift wirkt fahrig.

Stimmung: Eleganz und Kontrolle, aber die Spieler sollen das Gefühl bekommen, dass sie ständig beobachtet werden.

---

2. Englischer Garten (geheime Treffen)

Allgemein:
Ein weitläufiger Park mitten in München. Im Herbst liegen die Wege voller Laub, das Gras ist feucht vom Morgennebel. Spaziergänger sind rar, nur vereinzelte Gestalten schlendern unter den kahlen Bäumen.

Szenenbeschreibung:

- **Treffpunkte:** Kleine Brücken über Kanäle, Bank im Schatten einer Weide, ein Pavillon mit Blick auf den See.
- **Atmosphäre:** Nebelschwaden ziehen zwischen den Bäumen hindurch. Aus der Ferne hört man manchmal Gelächter, manchmal Marschmusik.
- **Gefahren:** Perfekt für Beschattungen. Spieler könnten eine Gestapo-Patrouille entdecken oder ein Wesen in menschlicher Gestalt, das sie zu lange anstarrt.

---

3. Schwabinger Kneipen (Informationssuche)

Außen:
Rote Backsteinhäuser, verrauchte Eingänge, Reklameschilder, die im Wind klappern. Vor den Türen stehen betrunkene Männer in Uniformteilen.

Innen:

- **Raum:** Niedrige Decke, dichter Rauch, billiges Bier, Stimmengewirr. Auf der Bühne spielt eine Jazzband, gedämpft, weil NSDAP-Funktionäre Jazz eigentlich verachten – aber das Publikum will es.
- **Gäste:** Mischmasch aus Studenten, Parteimitgliedern, Soldaten auf Landurlaub. Manche tuscheln, andere grölen.
- **Hinweise:** Hier können Spieler Gerüchte aufschnappen – etwa über „den Engländer im Bayerischen Hof", oder über ein „Treffen im Keller" der Diplomaten.

Stimmung: Laut, gefährlich, aber voller Informationen – ein Ort, wo man leicht auffliegt.

---

4. Hotelkeller (Finale)

Allgemein:
Ein labyrinthartiger Keller unter dem Hotel. Betongewölbe, schwaches elektrisches Licht, Feuchtigkeit tropft von den Wänden. Der Geruch von Kohle und Staub hängt in der Luft.

Bereiche:

- **Abstellräume:** Kisten mit Weinflaschen, alte Möbel, Koffer.
- **Geheimer Konferenzraum:** Holztisch, Landkarten an den Wänden, Aschenbecher übervoll, deutsche und englische Dokumente nebeneinander. Ein großer Vorhang verhüllt ein Nazi-Banner.
- **Zugang:** Nur über eine schwere Metalltür, die von zwei Gestapo-Männern bewacht wird. Schlüssel tragen sie am Gürtel.

Kampfaufbau:

- Eng, wenig Platz für Fernkampf.
- Gestapo vor der Tür, Hundsjäger und Verrat-Wesen im Raum.
- Cartwright sitzt am Tisch, apathisch, wie eine Marionette.

Stimmung: Klaustrophobisch, intensiv – die Spieler sollen spüren, dass sie hier den ersten echten „Geheimkrieg“ betreten.

Spielleiterhinweise

- **London vs. München:** Betone den Kontrast – von geordneten britischen Büros zu der unheimlichen, feindseligen Atmosphäre Münchens.
- **Bedrohung:** Lass die Spieler immer wieder das Gefühl haben, dass sie beschattet werden – egal ob durch Menschen oder Wesen.
- **Finale:** Der Keller ist der perfekte Ort für den ersten großen Showdown – kein Entkommen, alles entscheidet sich hier.

Spielleiterkapitel

Einführung

SL-Anmerkung: Stelle klar: Dies ist der *erste Auftrag* der Kampagne. Die Spieler sollen gleich den Ton verstehen – Spionage, politische Intrigen, unterschwelliger Horror.

Missionsziele

- Überwachung von Sir Reginald Cartwright.
- Aufdecken der Manipulation.
- Neutralisierung feindlicher Akteure (menschlich oder Wesen).
- Rückkehr nach London mit Beweisen.

SL-Anmerkung: Das Abenteuer ist flexibel – die Spieler können diplomatisch, investigativ oder kämpferisch agieren. Wichtig ist nur: Sie erfahren, dass Nazis **Wesen als Agenten einsetzen**.

Szenenablauf

Szene 1 – Briefing in London

SL-Info:

- Reiche den Spielern **Handout 1 (Akte Cartwright)**.
- Optional: Spieler können Fragen stellen, eine **Wissen (Politik)**-Probe SG 12 liefert, dass Cartwright wichtig für die Appeasement-Politik ist.
- Danach reisen die Agenten nach München (per Zug oder Flugzeug).

Szene 2 – Ankunft in München

SL-Info:

- Schauplätze: Hotel Bayerischer Hof, Englischer Garten, Kneipen (siehe Beschreibungen).
- Erste Proben: **Beobachtung SG 12**, um einen Gestapo-Agenten zu bemerken, der die Gruppe verfolgt.
- Im Hotel: **Cartwrights Suite** untersuchen.
    - **Hinweis:** Handschriftprobe (Handout 3).
    - **Probe Menschenkenntnis SG 15:** Cartwright wirkt mechanisch, emotionslos.

Szene 3 – Erste Zweifel

SL-Info:

- Sekretär Hargreaves ist das **Verrat-Wesen** in Verkleidung.
- **Bluff vs. Menschenkenntnis**: Wer genau hinhört, merkt, dass er Redewendungen falsch verwendet.
- Wenn Spieler ihm nachgehen → Hinweise auf geheimes Treffen im Hotelkeller.
- Optional: **Funkspruch abfangen (Handout 2)** – deutet klar auf Nazi-Unterstützer.

Szene 4 – Der Keller

SL-Info:

- Wachen: 2 Gestapo-Offiziere. Schlüssel am Gürtel.
- Hinter der Tür:
    - Cartwright, apathisch.
    - Verrat-Wesen (als Hargreaves).
    - 1 SS-Hundsjäger als Leibwächter.
- Szenario: Spieler können belauschen (Wissen +5 Bonus, wenn Notizen machen), schleichen oder frontal angreifen.

Szene 5 – Konfrontation

SL-Info:

- Gegner:
    - 2 Gestapo-Offiziere (Standard, Pistolen).
    - 1 SS-Hundsjäger (starker Nahkämpfer).

    - 1 Verrat-Wesen (Manipulator, Einflüsterung).
- Cartwright: Opfer, verteidigt sich nicht.
- Ziel: Wesen neutralisieren, Cartwright sichern.

Szene 6 – Auflösung

Boxtext (Erfolg):

Cartwrights Blick wird klarer, als die Gegner fallen. Er sieht euch an, verwirrt und erschöpft. „Mein Gott… was habe ich getan?“ murmelt er. Über euch bebt das Hotel, die Sirenen der Polizei beginnen zu heulen. Es ist Zeit zu verschwinden.

SL-Varianten:

- **Erfolg:** Cartwright gerettet → Prestige in London.
- **Teilerfolg:** Cartwright stirbt, aber Beweise werden gesichert → Mission erfüllt, aber bitter.
- **Scheitern:** Nazis behalten Cartwright → appeasement-Politik verstärkt, Section G trägt Schuld.

Epilog

Boxtext:

Zurück in London. Offiziell heißt es, Cartwright sei krank gewesen. Die Presse schweigt. Niemand außer euch kennt die Wahrheit: Wesen haben ihre Finger im Spiel. Und dies war erst der Anfang.

DIE
SCHWARZE
AKTE
†
NHUPQ
AGFLQ
WPLIW
KCLKY
AFVY

Mission 2 – Die Schwarze Akte (1937)

Überblick

Ein Jahr nach den schicksalhaften Ereignissen von München verdichten sich die Zeichen, dass das Dritte Reich nicht nur politische, sondern auch okkulte Machtinstrumente in seine Hände zu bekommen versucht.

Im Zentrum steht ein Dokument, das in geheimen Archiven des Vatikans seit Jahrhunderten versiegelt lag: **die „Schwarze Akte“**. Sie enthält Protokolle und Artefaktbeschreibungen über eine uralte Wesenheit, die im Mittelalter in den Alpen gebannt wurde. Gerüchte sprechen davon, dass Hitler und Himmler diese Macht freisetzen wollen, um ihre „arische Mythologie“ mit echtem Schrecken zu untermauern.

Die Spielercharaktere werden von alten Kontakten, Kirchenvertretern und durch verschlüsselte Hinweise erneut in eine Verschwörung hineingezogen, die sie von Rom über Wien bis in die Dolomiten führt.

Die Mission ist weniger militärisch, sondern stärker investigativ: Dokumentenbeschaffung, Spionage, Tarnung, und das Zusammenführen von Informationen stehen im Mittelpunkt – doch am Ende wartet ein okkultes Ritual, das sie nur in letzter Sekunde verhindern können.

Dramaturgischer Aufbau

1. Prolog – Rom, Winter 1937

„Nebel streicht über das Kopfsteinpflaster, als die Peterskuppel aus der Dämmerung wächst. Zwischen Mantelschößen und Aktenkoffern drängen Männer in Soutanen an Euch vorbei. Eine Glocke schlägt, und in ihrem Nachhall glaubt Ihr Schritte zu hören, die nicht die Euren sind, aber in die selbe Richtgung gehen.“

- Ein verschneiter Petersplatz, Kardinäle in Eile, Kuriere mit versiegelten Umschlägen.
- Die Gruppe wird durch einen geheimen Kontakt in den Vatikan eingeschleust.
- Ziel: Herausfinden, was an den Gerüchten um die **„Schwarze Akte“** wahr ist.
- Atmosphärische Hinweise: kalte Katakomben, vergilbte Handschriften, an Wänden Fresken von Engeln im Kampf mit dämonischen Gestalten, die frappierend wesenhaft wirken.

2. Erste Spur – Die Bibliotheca Secreta

„Der Schlüssel dreht sich schwer, als Ihr die massive Tür öffnet. Staub tanzt in den eindringenden Lichtstrahlen- Jahrhunderte alt. Am Ende des Ganges, in einer Nische, blitzt rotes Siegellack– doch das Siegel ist gebrochen.“

- Die Spieler müssen unter Zeitdruck in das geheime Archiv eindringen.
- Hindernisse: Schweizer Garde, kirchliche Bürokratie, ein misstrauischer Jesuitenarchivar (NSC).

- Erste Enthüllung: Die Akte ist tatsächlich entwendet worden – vermutlich mit Hilfe von deutschen Agenten.

3. Wien – Die Schatten der Diplomatie

- Der Weg führt nach Wien, wo eine Tarnorganisation der SS („Ahnenerbe“) ihre Finger im Spiel hat.
- Szenen: ein Ball im Hotel Imperial, Treffen mit zwielichtigen Diplomaten, eine riskante Observation im Café Central.

  „Kristalllüster zeichnen Muster auf Parkett, Gespräche perlen in mehreren Sprachen. An den Rändern des Saals stehen Männer in zu gut sitzenden Smokings. Die Musik schwillt an, als der Türsteher einen „Herrn von Bülow“ ankündigt.“
- Die „Schwarze Akte“ wird über Mittelsmänner transportiert – hier können die Spieler versuchen, durch Einbruch, Bestechung oder Verhör Hinweise auf den nächsten Übergabeort zu erhalten.

4. Die Jagd in den Dolomiten

- Finale Reise in die Berge Norditaliens.
- Ein abgelegenes Bergkloster, das seit Jahrhunderten als Wallfahrtsort bekannt ist, dient den Nazis als geheimes Ritualgelände.
- Kulisse: Schneestürme, Lawinengefahr, alte Fresken von Drachen und schwarzen Pferden.
- Showdown: Ein Ahnenerbe-Okkultist versucht mit Hilfe der Akte und eines gestohlenen Reliquiars ein uraltes Wesen zu beschwören (vielleicht ein **Schwarzer Reiter** oder ein Vorläufer der Nakklavi-Legenden).

5. Finale Wendung

- Die Spieler erkennen: Die Akte enthält nicht nur Beschwörungsformeln, sondern auch einen Kodex, der die Kooperation mit „guten Wesen“ beschreibt.
- Dies ist ein Wendepunkt der Kampagne: Zum ersten Mal können die Spieler auf die Hilfe eines verborgenen, „positiven“ Wesens zurückgreifen – wenn sie ihre eigenen Vorurteile überwinden.
- Der Sieg ist nur durch diese Allianz möglich.

Zentrale NSCs

- **Monsignore Salvatore di Luca** (Kontaktmann im Vatikan)
  – Gelehrter, vorsichtig, aber tief religiös. Möchte die Wahrheit ans Licht bringen, fürchtet jedoch die Kirche selbst.
- **Pater Matthias Keller** (Jesuitenarchivar)
  – Skeptisch, pedantisch, ein Mann der Regeln. Wird erst spät zu einem heimlichen Unterstützer.

- **Franz von Bülow** (SS-Agent des Ahnenerbes)
  – Elegant, kalt, charismatisch. Gilt als Drahtzieher der Mission, spielt Katz-und-Maus mit den Helden.
- **Die Priorin des Bergklosters**
  – Ältere Nonne, wissend, voller Geheimnisse. Hütet das Wissen um die alten Fresken und Rituale.
  – Könnte ein „Kehrseiten"-Charakter sein: ein Mensch, der von den guten Wesen weiß.
- **Das „Gute Wesen"** (Spielleiterwahl)
  – Ein Alpenwesen, das in den Legenden der Region als „Bergwächter" oder „Lichtwolf" bekannt ist.
  – Seine Enthüllung als Verbündeter ist der emotionale Höhepunkt der Mission.

Konflikte & Herausforderungen

- **Moralische Dilemmata**: Zusammenarbeit mit Kirche, die ihre eigenen dunklen Geheimnisse hat.
- **Spionageelemente**: Verkleidungen, Dokumentenfälschung, Codes knacken.
- **Kampf**: selten, aber brutal – besonders gegen SS-Trupps in den Bergen.
- **Übernatürlicher Schrecken**: das Ritual im Kloster, Schatten, die sich von den Fresken lösen.

Abschluss der Mission

Wenn die Spieler das Ritual verhindern und die Akte sichern oder vernichten, gewinnen sie einen entscheidenden Vorteil: Das Wissen, dass Wesen nicht nur Feinde sind.
Misslingt es, wird das Ahnenerbe stärker und die dunklen Mächte rücken näher an Hitler selbst heran.

Die Mission endet mit einem harten Sieg – oder einer gefährlichen Niederlage, die den Grundton für die kommenden Kapitel der Kampagne setzt.

Handouts

Handout H1: Katakomben-Skizze (Vatikan)

Auf vergilbtem Papier, mit Kohle gezeichnet, siehst du einen schematischen Grundriss der Katakomben.

Eine Notiz in Latein steht am Rand:

„Ad substructa cubicula – Nigra Tabula."

Daneben ein Symbol: ein Kreis, durchbrochen von einem Kreuz. Darunter:

„Custodes… non angeli."

(Hüter… keine Engel.)

Handout H2: Briefabschrift Pater Keller

Pergamentblatt mit brüchigen Rändern, in sauberer Jesuitenschrift:

„Bruder im Herrn,
*die Aufzeichnungen zur **Nigra Tabula** wurden im Jahre 1712 von Rom nach **Sanctae Luciae ad Saxum** verbracht, auf dass Versuchungen fern blieben und die Worte des Paktes nicht den falschen Ohren anheimfallen.“*

„Bewahre dieses Wissen, doch zeige es niemandem, der nicht die Reinheit des Herzens trägt.“

Handout H3: Frachtzettel-Abzug (Spedition Sorger)

Durchschlag auf dünnem Papier, mit Stempel „Sorger & Co. Wien“.

Kiste 14b – Inhalt vertraulich

Transportweg: *Brenner / Franzensfeste / Innichen*

Plombe: **7-G**

Handschriftlicher Zusatz: *„Aurora“*

Handout H4: Café-Zettel

Ein kleiner, zusammengefalteter Zettel, mit Tintenflecken und hastiger Handschrift.

„T4, 10:00. Deckel.“

Auf der Rückseite ein grob gezeichneter Wolfskopf – oder bloß eine hastige Kritzelei?

Handout H5: Notiz aus dem Safehouse

Schmierzettel, zerrissen, mit Bleistift gekritzelt:

„Zug 302 – Wagen 6 – Franzensfeste“

Darunter ein Zeichen: drei Striche, die einen Berggipfel darstellen könnten.

Handout H6: Fragment der Schwarzen Akte (fehlerhafte Kopie)

Das Blatt ist halb eingerissen. Die Schrift lateinisch, mit offensichtlichen Abschreibfehlern:

„…non vocamus Tenebram, sed vocamus Lucem Lupi…“

(Wir rufen nicht die Dunkelheit, sondern wir rufen das Licht des Wolfes…)

Doch das Wort *„vocamus“* ist zweimal gesetzt – einmal zu viel. Ein Übersetzer könnte erkennen, dass es falsch sein muss. Eigentlich müsste hier stehen: *„rogamus“* – „wir ersuchen“.

Falsch gelesen, wird die Formel zur Beschwörung statt zur Bitte.

Handout H7: SS-Fälschung (gezielt verfälscht)

Pergament, frische Tinte, deutsche Frakturschrift am Rand:

*„Im Bund mit dem Reiter liegt die wahre Macht. Wer den Wolf ruft, ruft Schwäche.
Die Worte lauten:
'Vocamus Eques Nigrum, dominum pestis et belli.'

Der Rest ist verbrannt – nur das Wort „Aurora" bleibt sichtbar.

Handout H8: Herausgerissene Seite (unvollständig)

Nur ein Stück, kaum größer als eine Handfläche.

*„…im Brunnen der Reinheit, wenn Herz und Silber eins sind, wird der Hüter erscheinen. Doch hütet Euch:
wer den Namen des Reiters spricht, ruft Schatten, die kein Morgen vertreibt…"*

Der untere Teil fehlt – verbrannt oder bewusst entfernt.

Handout W1: Fragment der „Schwarzen Akte"

Das Pergament ist brüchig, die Tinte verblichen. In den Rändern finden sich krakelige Notizen in Latein, teils mit deutscher Übersetzung.

„Nigra Tabula – nicht allein Fluch, sondern Bund."

*„Im Jahre des Herrn 1347 ward in den Alpen ein Reiter aus Finsternis gesehen, dessen Atem Pest und Verderben brachte. Die Chronisten nannten ihn **Eques Nigrum**."*

*„Doch nicht alle, die aus der Tiefe stammen, sind Feind. Ein Hüter erschien, ein **Lupus Lucens**, geboren aus Licht und Sturm, der mit den Menschen den Bund schloss."*

„Im Zeichen des Brunnens, mit Wasser rein, Silber klar und Herz aufrichtig, wird das Bündnis erneuert."

„Wer aber die Worte verdreht, ruft nicht den Hüter, sondern den Reiter."

Am unteren Rand steht in neuerer Schrift (andere Hand, deutsche Fraktur):

„Die Ahnenerbe soll die Formeln nutzen – nicht für Bund, sondern für Herrschaft. Der Wolf mag schweigen, doch der Reiter gehorcht."

[Ein Teil des Textes ist verbrannt, doch ein einzelnes Wort sticht hervor:]

„Aurora."

Handout W2: Der Lichtwolf

Aus dem Dunkel der Krypta erhebt sich ein Leuchten, wie der Widerschein des Vollmonds auf frischem Schnee. Zwischen den uralten Fresken tritt eine Gestalt hervor – ein gewaltiger Wolf, dessen Fell nicht Schatten, sondern reines Licht ausstrahlt.

Seine Augen blicken klar und ohne Furcht, sein Atem ist frostig und doch warm wie eine Feuerstelle. Kein Laut hallt, bis er den Kopf hebt und ein Heulen anstimmt – ein Klang, der die Mauern erzittern lässt und in euren Herzen Mut entzündet.

Der Lichtwolf ist kein Feind. Er ist ein Wächter, geboren aus alten Schwüren zwischen Menschen und Wesen. Einst hielten die Ahnen hier in den Bergen Stand gegen eine finstere Macht – nicht allein, sondern im Bund mit diesem Hüter.

Seine Gaben:

- Er verscheucht Angst und Dunkel, stärkt Mut und Wahrheit.
- Sein Heulen heilt Wunden und vertreibt Schrecken.
- Sein Licht zerreißt Täuschungen und enthüllt das, was verborgen war.

Doch er ist an Bedingungen gebunden: Er tritt nur jenen zur Seite, die rein im Herzen sind, die bereit sind, Vorurteile abzulegen und ein Bündnis auf Augenhöhe einzugehen.

Er kämpft nicht für Macht, nicht für Reiche und nicht für Blut – nur für Schutz, Hoffnung und das Gleichgewicht.

Wer ihm vertraut, spürt die Wärme eines alten Schwurs: **Ihr seid nicht allein im Kampf gegen das Dunkel.**

NSCS

NSC-Leitfäden (kurz, ohne Werte)

Monsignore Salvatore di Luca

- **Motiv:** Kirche vor Instrumentalisierung schützen.
- **Taktik:** Informiert, aber keine offene Rebellion.
- **Schwäche:** Angst vor Skandal.
- **Einsatz:** Türöffner Rom; moralischer Spiegel.

Pater Matthias Keller

- **Motiv:** Ordnung, Wahrheit.
- **Taktik:** Prüft Charakter der Helden; belohnt Aufrichtigkeit.

- **Schwäche:** Regeltreue; erpresstbar.
- **Einsatz:** Latinum-Gatekeeper; liefert H2.

Franz von Bülow

- **Motiv:** Triumph, Karriere, „schönes Spiel“.
- **Taktik:** Demütigung, Katz-und-Maus, Fluchtweg sichern.
- **Schwäche:** Eitelkeit.
- **Einsatz:** Antagonist mit Wiederkehr-Potential.

Priorin Mutter Agnes

- **Motiv:** Schutz des Tales, des Bundes.
- **Taktik:** Prüft Demut; belohnt Respekt mit Wissen.
- **Schwäche:** Geheimniskrämerei.
- **Einsatz:** Brücke zum „Guten Wesen“.

Bruder Leone

- **Motiv:** Ideale, Mut über Angst.
- **Taktik:** Botengänge, heimliche Hilfe.
- **Schwäche:** Unerfahren.
- **Einsatz:** Menschliches Opfer, das Helden retten können.

Ahnenerbe-Okkultist

- **Motiv:** Machtbeweis.
- **Taktik:** Ritual fixieren, Ablenkungszauber (psychische Angriffe).
- **Schwäche:** Überheblich, ritualgebunden.

Monsignore Salvatore di Luca (Kirchlicher Informant)

- **Typ:** Mensch, Kehrseite
- **Stufe:** 4 (Gelehrter/Sozialcharakter)

Attribute:

- Stärke 8 (–1)
- Geschick 10 (+0)
- Konstitution 12 (+1)
- Intelligenz 16 (+3)
- Weisheit 15 (+2)

- Charisma 14 (+2)

Lebenspunkte: 18
RK: 12
Willensstärke: +6
Reflex: +1
Zähigkeit: +3

Fertigkeiten:

- Wissen (Theologie) +10
- Wissen (Geschichte) +8
- Ermitteln +6
- Empathie +8
- Verhandeln +7
- Sprachen (Latein, Italienisch, Deutsch)

Talente/Fähigkeiten:

- Gelehrter (Bonus auf Theologie/Archivkunde)
- Autorität des Amtes (Bonus bei religiösen Gesprächspartnern)

Ausrüstung:
Kreuzanhänger, kleine Bibel, versiegelte Dokumententasche, Schlüssel zum Archiv.

Pater Matthias Keller (Jesuitenarchivar)

- **Typ:** Mensch, Kehrseite
- **Stufe:** 5 (Gelehrter/Ermittler)

Attribute:

- Stärke 9 (–1)
- Geschick 11 (+0)
- Konstitution 12 (+1)
- Intelligenz 17 (+3)
- Weisheit 16 (+3)
- Charisma 11 (+0)

Lebenspunkte: 22
RK: 13
Willensstärke: +7
Reflex: +2
Zähigkeit: +3

Fertigkeiten:

- Wissen (Okkultismus) +10
- Wissen (Linguistik) +9
- Sprachen (Latein, Griechisch, Hebräisch, Deutsch)
- Entschlossenheit +6
- Beobachten +5

Talente/Fähigkeiten:

- Archivfokus (doppelte Effizienz bei Recherchen)
- Zäher Geist (Bonus gegen mentale Effekte)

Ausrüstung:
Archivschlüssel, Taschenlampe, Schreibutensilien, private Notizen über die Schwarze Akte.

Franz von Bülow (SS-Agent des Ahnenerbes)

Franz von Bülow – elegant, raubtierhaft; genießt das Spiel.

Taktiken:

Verhandeln 15 (Pokerface, Doppelbödigkeit) → zweideutige Zusage: „Die Ware steigt morgen in die Berge."

Täuschung 20 (als Käufer auftreten) → erfährt Decknamen „Projekt AURORA".

Beobachten 12 → Leibwächter mit alpin-militärischen Schuhen (nicht passend zum Ball).

Empathie 15 → von Bülow will Triumph, nicht Blut – er spielt mit den Helden.

Eskalation:

Patzer bei **Täuschung** → Tanzboden-Demütigung: er lässt sie auflaufen, notiert sich Gesichter (SS-Verdachtsuhr +1).

Seitengasse: ein Kellner steckt einen Zettel zu („Café Central, 10 Uhr, Tisch 4" – Handout H4).

- **Typ:** Mensch, Antagonist
- **Stufe:** 7 (Soldat/Charismatiker)

Attribute:

- Stärke 14 (+2)
- Geschick 13 (+1)
- Konstitution 14 (+2)
- Intelligenz 12 (+1)

- Weisheit 11 (+0)
- Charisma 16 (+3)

Lebenspunkte: 52
RK: 16
Willensstärke: +4
Reflex: +4
Zähigkeit: +5

Fertigkeiten:

- Einschüchtern +9
- Täuschung +8
- Verhandeln +8
- Schusswaffen +10
- Nahkampf +9
- Beobachten +7
- Wissen (Ahnenerbe-Mythologie) +6

Talente/Fähigkeiten:

- Präzisionsschütze (kein Malus auf mittlere Reichweite)
- Eiserner Wille
- Befehlshaber (Gefolgsleute erhalten Bonus auf Moralproben)

Ausrüstung:
Walther PPK (2W6, Reichweite 15 m), Dolch, gefälschte Papiere, eleganter Anzug, SS-Erkennungsmarke.

Priorin Mutter Agnes (Geheimniswahrerin)

- **Typ:** Mensch, Kehrseite
- **Stufe:** 6 (Mystikerin/Weise)

Attribute:

- Stärke 8 (–1)
- Geschick 10 (+0)
- Konstitution 12 (+1)
- Intelligenz 15 (+2)
- Weisheit 18 (+4)
- Charisma 13 (+1)

Lebenspunkte: 28
RK: 12
Willensstärke: +8
Reflex: +2
Zähigkeit: +3

Fertigkeiten:

- Wissen (Theologie) +10
- Wissen (Legenden & Wesen) +8
- Empathie +9
- Heilkunst +7
- Entschlossenheit +8

Talente/Fähigkeiten:

- Segensspruch (kann Furcht um 1 Stufe senken)
- Glaubensstärke (Bonus gegen Okkultangriffe)

Ausrüstung:
Schlüsselbund, alte Chronik des Klosters, Reliquienbehältnis (leer).

Bruder Leone (junger Mönch)

- **Typ:** Mensch, Kehrseite
- **Stufe:** 2 (Gelehrter/Novize)

Attribute:

- Stärke 11 (+0)
- Geschick 12 (+1)
- Konstitution 11 (+0)
- Intelligenz 12 (+1)
- Weisheit 13 (+1)
- Charisma 14 (+2)

Lebenspunkte: 12
RK: 12
Willensstärke: +3
Reflex: +2
Zähigkeit: +1

Fertigkeiten:

- Empathie +5

- Wissen (Theologie) +4
- Beobachten +4
- Athletik +3

Talente/Fähigkeiten:

- Reiner Geist (leichter Bonus gegen Furcht)
- Eifriger Helfer (bei Unterstützungsproben +2)

Ausrüstung:
Gebetsbuch, Kerzen, einfache Kleidung.

Ahnenerbe-Okkultist

- **Typ:** Mensch, Antagonist, Ritualmagier
- **Stufe:** 6

Attribute:

- Stärke 9 (–1)
- Geschick 11 (+0)
- Konstitution 13 (+1)
- Intelligenz 17 (+3)
- Weisheit 14 (+2)
- Charisma 12 (+1)

Lebenspunkte: 30
RK: 13
Willensstärke: +7
Reflex: +2
Zähigkeit: +4

Fertigkeiten:

- Wissen (Okkultismus) +11
- Wissen (Runenkunde) +9
- Sprachen (Latein, Althochdeutsch, Italienisch)
- Entschlossenheit +7
- Täuschung +6

Talente/Fähigkeiten:

- Ritualmagie: Bannkreis, Schattenhand, Furchtprojektion
- Dunkler Fokus (kann einmal pro Szene die Willenskraft eines Gegners um –2 schwächen)

Ausrüstung:
Schwarzer Ritualmantel, Dolch mit Runen, Teile der Schwarzen Akte, Reliquiarfragment.

Der Lichtwolf – Wächter der Alpen

- **Typ:** Wesen (Schutzgeist, Tiergestalt)
- **AG:** 4 (Mächtiger Verbündeter / Kreatur)
- **Herkunft:** Alpenlegenden – „Lupo Lucente“

Attribute

- Stärke 18 (+4)
- Geschick 16 (+3)
- Konstitution 16 (+3)
- Intelligenz 10 (+0)
- Weisheit 15 (+2)
- Charisma 14 (+2)

Lebenspunkte: 72
RK: 18
Willensstärke: +7
Reflex: +6
Zähigkeit: +7

Bewegungsarten

- Land: 12 m / Runde
- Klettern: 6 m / Runde
- Sprung: bis zu 6 m weit oder 3 m hoch

Angriffe

- **Biss:** +10 Angriff, 2W8+4 Schaden, Krit 19–20/x2
- **Prankenhieb (x2):** +8 Angriff, 1W8+3 Schaden
- **Lichtstoß (besonders, 1/Tag):** Alle Gegner im 12 m-Kegel müssen **Willenswurf SG 18** bestehen oder sind für 1W4 Runden geblendet und erleiden 2W6 geistigen Schaden.

Besondere Fähigkeiten

- **Aura des Schutzes:** Alle Verbündeten im Umkreis von 6 m erhalten +2 Moralbonus auf Willenswürfe gegen Furcht und okkulte Effekte.
- **Schein der Wahrheit:** Einmal pro Begegnung kann der Lichtwolf eine Illusion oder Lüge im Umkreis von 9 m automatisch enttarnen.
- **Heulen der Reinheit:** 1/Tag, heilt alle Verbündeten im Umkreis von 9 m um 2W8+4 Trefferpunkte; zusätzlich wird eine Furchtstufe entfernt.

- **Geistige Natur:** Der Lichtwolf ist halb-immateriell: Immun gegen normale Ketten und Fesseln, erleidet halben Schaden von nichtmagischen Waffen.

Fertigkeiten

- Wahrnehmung +12
- Schleichen +10 (als Lichtschein im Schnee)
- Einschüchtern +8 (gegen dunkle Wesen)
- Empathie +7

Talente

- Verbesserter Ansturm
- Zäher Wille
- Verbesserte Initiative

Schwächen

- **Gebundene Manifestation:** Kann nur erscheinen, wenn der Paktbrunnen oder ein vergleichbares Ritual aktiviert wurde.
- **Reinheit:** Der Lichtwolf greift niemals zuerst Menschen an; weigert sich, gegen „unschuldige“ Ziele zu kämpfen.
- **Zeitlich Begrenzte Präsenz:** Kann höchstens bis Sonnenaufgang oder 1 Stunde im Spiel präsent bleiben.

Taktik im Kampf

- Nutzt zuerst seine **Aura** und **Heulen**, um die Helden zu stärken.
- Zielt mit dem **Lichtstoß** auf Gruppen dunkler Gegner (SS-Trupps oder Okkultisten).
- Im Nahkampf setzt er auf schnelle Prankenhiebe und Bissangriffe, springt Gegnern an die Kehle.
- Rückzug, wenn Helden ihn ablehnen oder Verrat wittern – dann erlischt seine Präsenz sofort.

Einsatz im Szenario

- Der Lichtwolf ist ein **mächtiger Joker**, aber nur verfügbar, wenn die Spieler den **Bund erneuern** (Szene 9).
- Er gibt den Spielern den emotionalen Beweis: Nicht alle Wesen sind Monster – manche kämpfen für das Gute.
- Er kann auch als „Plot-Schutzengel“ dienen: Wenn die Gruppe beinahe scheitert, rettet sein Eingreifen die Szene – aber nur einmal.

Spielleiterkapitel

Leitmotive & Werkzeuge

- **Themen:** Glaube vs. Macht, Dokumente als Waffen, Vorurteile abbauen, „gute“ Wesen als unerwartete Verbündete.
- **Fortschrittsuhren** (lege sie als Kreise/Skalen aus):
    - **SS-Verdachtsuhr** (0–6): 0 = ahnungslos, 6 = aktive Jagd auf die Helden.
    - **Ritualuhr** (0–8): 0 = Vorbereitung, 8 = Beschwörung gelingt.
    - **Vertrauensuhr „Gutes Wesen“** (0–6): 0 = misstrauisch, 6 = kämpft an Seite der Helden.
- **Fail-Forward-Prinzip:** Jeder Fehlschlag bringt Komplikationen, aber die Handlung bleibt in Fahrt.
- **3-Hinweise-Regel:** Zentrale Enthüllungen haben je drei alternative Wege.

Fertigkeiten (Grimm D20 – beispielhafte Bezüge)

- **Wissen** (Theologie, Geschichte, Okkultismus), **Ermitteln**, **Beobachten**, **Täuschung**, **Schleichen**, **Athletik**, **Schlösser & Geräte**, **Sprachen** (Latein/Italienisch/Deutsch), **Entschlossenheit**, **Empathie**, **Verhandeln**.
- Zielwerte/Schwierigkeiten (Richtwerte): **Leicht 10**, **Mittel 15**, **Schwer 20**, **Heroisch 25**.

Szenenübersicht

1. Prolog in Rom • 2) Die Bibliotheca Secreta • 3) Spur zum Diebstahl • 4) Wien – Ball im Imperial • 5) Café Central & Observation • 6) Safehouse-Einbruch • 7) Zug/Alpenpass-Jagd • 8) Ankunft im Bergkloster • 9) Krypta & Fresken • 10) Die Beschwörung • 11) Nachspiel & Weichenstellung

---

Szene 1 – Prolog: Rom, Winter 1937

Ort & Stimmung: Dämmerung, feuchte Kälte, Glockenläuten; schneefleckiger Petersplatz, Eiliger Klerus.

Ziel: Kontaktaufnahme mit **Monsignore Salvatore di Luca**; Auftrag/Anstoß.

Schlüssel-NSC:

- **Monsignore Salvatore di Luca** – vorsichtig, aufrichtig; will Wahrheit, fürchtet Konsequenzen.
  Motiv: Schutz der Kirche vor Missbrauch. *Geheimnis:* Kennt Gerüchte, dass interne Hilfe beim Diebstahl beteiligt war.

Proben & Hinweise:

- **Empathie 15** bei Di Luca → erkennt seine Zerrissenheit; +1 Schritt auf **Vertrauensuhr** (Gutes Wesen).
- **Beobachten 12** auf dem Platz → gedeckte Beobachter (deutsche Touristen, zu korrekt frisiert) → +1 **SS-Verdachtsuhr** wenn die Helden reagieren.
- **Wissen: Theologie 15** → „Schwarze Akte" als alte Indizienliste zu „Alpen-Dämonia".

Eskalation bei Patzern:

- Ein Schatten folgt den Helden bis zur Pension (SS-Verdachtsuhr +1).
- Alternativ: ein falscher Kurier lenkt sie zu einem Nebenarchiv (Zeitverlust → Ritualuhr +1).

Ausgänge: Zugangscode & Namen für die Nachtöffnung im Archiv; grobe Karte der Katakomben (Handout H1).

Szene 2 – Die Bibliotheca Secreta (Nachteinbruch)

Ort & Stimmung: unterirdische Gänge, feuchte Wände; Lampenschein.

Ziel: Feststellen, dass die Akte gestohlen wurde; erste Täterspur.

Hindernisse: Schweizer Garde-Patrouillen, ein pedantischer Archivar **Pater Matthias Keller**.

Proben & Hinweise (3-Wege):

1. **Ermitteln 15** → feine Kratzspur am Schloss: modernes Dietrichset; ein Faserrest (schwarzer Wollmantel mit deutschem Zuschnitt).
2. **Schlösser & Geräte 15** am Katalogkasten → entnommene Signaturkarten; Notiz „Transitus: Vien(n)a" (falsche Schreibweise!)
3. **Sprachen: Latein 12** → Randnotiz in der Akte-Hülle: „Nigra Tabula – non solum maledictio, sed foedus" („nicht nur Fluch, auch Bund").

Interaktionen:

- **Pater Keller** – misstrauisch. **Täuschung 15** (legale Abdeckgeschichte) oder **Empathie 15** (aufrichtig: Missbrauch durch Nazis) → lässt sie gewähren; bei Erfolg: Briefabschrift eines Vorbesitzers mit Ortsnamen: **„Sanctae Luciae ad Saxum"** (Krypta-Kloster in den Dolomiten) (Handout H2).

Eskalation:

- Missglückt **Schleichen 12** → Garde alarmiert; knappe Flucht (SS-Verdachtsuhr +1).
- Zeitverlust → **Ritualuhr +1**.

Belohnungen: Siegelwachsprobe (chemisch unrein, enthält Kiefernharz – Hinweis auf Transportkiste), Namen eines möglichen Kurierkanals: „Spedition Sorger, Wien".

Szene 3 – Spur zum Diebstahl (Rom → Wien)

Reise-Montage: Schneeregen; Bahn über den Brenner.

- **Beobachten 12** im Zug → diskrete Kontrolleure, deutsche Pässe.
- **Täuschung 15** → unauffällige Papiere reichen. Patzer → **SS-Verdachtsuhr +1**.

Kontaktaufnahme in Wien: Deckadresse der „Spedition Sorger“ (tatsächlich Ahnenerbe-Front).

Mini-Szene: Schalterraum

- **Ermitteln 12** → Frachtjournal: anonymer Container an „Konsignationslager Michelbeuern“.
- **Schlösser & Geräte 15** → Duplikat des Frachtzettels (Handout H3).
- Alarmpatzer → Kurzverfolgung durch zwei „Lagerarbeiter“ (Athletik 12).

Szene 4 – Ball im Hotel Imperial

Ort & Stimmung: Goldene Säle, Walzer, aristokratische Masken.

Ziel: SS-Kontakt **Franz von Bülow** identifizieren, Informationen über Übergabe/Empfänger erlangen.

Szene 5 – Café Central & Observation

Ort & Stimmung: Literatencafé, Zeitungsknistern, Kaffeeduft.

Vorlesetext:

Zwischen Säulen und Spiegeln sitzen Herren mit Zeitungen wie Schilden. Ein Kellner stellt Zucker auf den Tisch, ohne hinzusehen. In der Scheibe spiegelt sich Eure eigene Unruhe.

Ziel: Mittelsmann/Überbringer enttarnen, Safehouse lokalisieren.

3 Wege / Hinweise:

1. **Ermitteln 15** → dieselbe Hand zweimal: Kellner notiert mit „preußischem“ Z.
2. **Beobachten 15** → Gast mit verschrammten Knöcheln zählt Sekunden zum Glockenschlag → Zeichenübergabe.
3. **Sprachen: Deutsch 12** (Dialektkunde) → „Michelbeuern“ flüstert jemand als „Deckel“ (Wiener Jargon → Gemeindebezirk & U-Bahnnähe).

Aktion:

- **Schatten folgen 15** → führt zum **Safehouse Alsergrund** (eine Arztpraxis im Umbau).
- Patzer → der Mittelsmann verliert die Nerven; Kurzkonfrontation (Athletik 12 / Entschlossenheit 12).
- Guter Ausgang → Notiz mit **Zugnummer** und **Frachtwagen** (Handout H5).

Szene 6 – Safehouse-Einbruch (Arztpraxis im Umbau)

Ort: Fliesenstaub, Geruch nach Äther, provisorische Wände.

Sicherung:

- Draht am Fenster (**Schlösser & Geräte 12**),
- Kameraattrappe (Einschüchterung).
- Im Behandlungszimmer: Kiste mit Kiefernharzspuren (Match zu Rom).

Loot/Hinweise:

- Fragment einer **Abschrift** aus der „Schwarzen Akte“ (lateinisch): „…cum Lupo Lucente foedus…“ (Pakt mit **Lichtwolf**). (Handout H6 – mit fehlerhafter Zeile bewusst!)
- **Relikvienschatulle** (leer) + Klosterstempel **„S. Lucia ad Saxum“**.
- **Zugfrachtlabel**: Brenner – Franzensfeste – Innichen.

Eskalation:

- Alarm → zwei SS-„Sanitäter“ treffen ein (SS-Verdachtsuhr +1); kurzer Fluchtkampf.
- Zeitverlust → Ritualuhr +1.

Szene 7 – Zug & Alpenpass-Jagd

Ort & Stimmung: Nachtzug, kalte Gänge, Laternen, verschneite Halte.

Ziele: Container sichern/markieren; Entscheidung: Sabotage vs. Verfolgung.

Optionen:

- **Schleichen 15** → zum Frachtwagen.
- **Schlösser & Geräte 15** → Plombe lösen; **Beobachten 12** → Reliefabdruck von Reliquiar (passt zur leeren Schatulle).
- **Täuschung 15** als Bahnbeamte → Wagenliste einsehen.
- **Athletik 15** → Dachlauf (klassische Thriller-Szene).

Komplikationen:

- **Patzer** → Griffwechsel auf dem Wagendach; einer der Gegner stürzt, überlebt aber (Rache; SS-Verdachtsuhr +1).
- Erfolgreich markiert → Helden können Wagen später im Tal orten.

Fail-Forward: Auch wenn der Wagen entkommt, bleibt die Spur (Zielstation Innichen → Kloster).

Szene 8 – Ankunft im Bergkloster „S. Lucia ad Saxum“

Ort & Stimmung: Dolomiten, Schneesturm, Glockenturm, abgelegene Klausur.

Vorlesetext:

Das Kloster hockt wie ein dunkler Vogel auf dem Felsgrat. Wind schlägt Flocken quer, als Ihr das schwere Holztor erreicht. Über dem Bogen ein verwitterter Wolf, dessen Augen im Schnee zu leuchten scheinen.

NSC:

- **Priorin Mutter Agnes** – wissend, vorsichtig, schützt ein lokales Geheimnis.
- **Bruder Leone** – junger Mönch, idealistisch, potenzieller Verbündeter.

Interaktionen & Proben:

- **Empathie 15** / **Verhandeln 15** → Zutritt zu Gästeklausur; vage Warnungen.
- **Wissen: Geschichte 12** → Freskenzyklus zeigt „Lichtwolf" im Bund mit Menschen gegen „Schwarzen Reiter". Handout: W1.
- **Beobachten 12** → frische Stiefelabdrücke (militärisch) in Seitengang.

Vertrauensuhr (Gutes Wesen):

- Respekt vor Heiligtümern zeigen (**Entschlossenheit 12**, kleine Opfergabe) → +1.
- Beschützen Bruder Leone vor SS-Streife → +2 auf einen Schlag.

Eskalation:

- Grobes Auftreten → Priorin verweigert Hilfe; **Ritualuhr +1** (SS zwängt sich nachts in Krypta).
- Leiser Ansatz → Priorin flüstert Legende des **Paktbrunnens** (Ort für spätere Anrufung des Verbündeten).

Szene 9 – Krypta & Fresken (Erkenntnis)

Ort & Stimmung: feuchte Krypta, Kerzengeruch, Fresken die „atmen".

Ziele: Wahre Natur der „Schwarzen Akte" erkennen: **nicht nur Fluch, auch Bund**.

3 Wege / Hinweise:

1. **Wissen: Okkultismus 15** + **Sprachen: Latein 15** an H6 (bewusster Fehler!) → Der kopierte Vers ist absichtlich verdreht; richtiger Vers beschwört **Schutz**, nicht **Beschwörung**.
2. **Ermitteln 15** an Fresken → Übermalte Hände, die Menschen und Wesen reichen sich – Symbolik des **Bundes**.
3. **Empathie 15** mit Priorin → persönliches Bekenntnis: Ein Vorfahr schloss Pakt mit „Lichtwolf" zum Schutz des Tales.

Mechanik – Den Bund reaktivieren (Ritual light):

- Sammle: Reines Quellwasser (Klosterhof), Silber (Kerzenhalter), Aufrichtigkeit (frei abgelegte Vorurteile: kurze In-Character-Geste).

- **Ritualprobe**: Gruppenwurf **Entschlossenheit 15** + **Wissen: Theologie/Okkultismus 15**.
- Erfolg: **Vertrauensuhr +2**; Erscheinung eines warmen, windflackernden „Lichtschein-Wolfs“ (keine volle Manifestation).
- Misserfolg: kalter Zug, Kerzen erlöschen, **Ritualuhr +1**.

Szene 10 – Das Ahnenerbe-Ritual (Showdown)

Ort: Nebenkloster/Almkirche, sturmumtost; SS-Trupp, **Franz von Bülow** und ein **Ahnenerbe-Okkultist**.

Ritualziel der Gegner: Mit Reliquiar + Schwarzer Akte die **Schwarzreiter-Kraft** kanalisieren (dämonische Kavallerie-Ikone; Vorläufer des Nakklavi-Mythos).

Aufbau als Mehrphasen-Konflikt (jede Runde = 1 Zeiteinheit; **Ritualuhr** tickt):

- **Phase A – Annäherung:**
  - **Schleichen 15** (Positionen), **Täuschung 15** (Ablenkung), **Athletik 15** (Kraterrand).
  - Patzer → Wachposten entdeckt; SS-Verdachtsuhr +1; zusätzliche Gegner.
- **Phase B – Störung der Vektoren (3 Siegel):**

1. **Silbersiegel** am Altar (Schlösser & Geräte 15 oder Wissen: Liturgie 15).
2. **Resonanzkreis** aus Holzkohle (Zerwischen: Athletik 12 unter Beschuss).
3. **Reliquiar-Gehäuse** (Werkzeug 15 oder „reines Wort“: Theologie 15).

  - Jede Störung senkt **Ritualuhr –2** (einmalig je Siegel).

- **Phase C – Duelle & Entscheidungen:**
  - **Von Bülow** reizt die Helden zu Duellen (Ehre vs. Effizienz).
  - **Ahnenerbe-Okkultist** kanalisiert Schattenhände (Wissen: Okkultismus 15 zum Konter; Entschlossenheit 15 gegen Furcht).
  - **Moralische Wahl:** einen gefangenen Klosterbruder retten (Athletik 12) oder Jagd auf den Okkultisten – beides gleichzeitig ist schwer. Rettung gibt **Vertrauensuhr +1** & Vorteil vom „Guten Wesen“.
- **Phase D – Der Verbündete:**
  - Wenn **Vertrauensuhr ≥ 4** und mind. 1 Siegel gestört → Manifestation des **Lichtwolfs** (blendender Sturmstoß, heult die Schatten zurück).
  - Effekt: Einmal pro Szene **Schockwoge** (Gegner verlieren Aktion), Schutzschleier um Ritualkreis (Helden kriegen Vorteil).

Ausgänge:

- **Heldensiege:** Ritualuhr auf 0 oder <4 → Beschwörung scheitert; Akte und Reliquiar gesichert.

- **Teilsieg:** Ritualuhr 4–6 → Schattenmanifestation reißt auf, aber Lichtwolf bannt Riss; von Bülow entkommt (Langzeit-Rivale).
- **Niederlage:** Ritualuhr 7–8 → Kurzmanifestation „Schwarzer Reiter"; Fluchtkampf; hoher Preis (Wunden/NSC-Opfer), aber Überleben durch Lichtwolf möglich, wenn Vertrauen ≥3 (Fail-Forward zur nächsten Mission – Reich wird okkult stärker).

Szene 11 – Nachspiel

Klosterhof, Morgengrauen.

- **Priorin** dankt/klagt je nach Ausgang.
- **Die Schwarze Akte**: Die Helden müssen entscheiden – **sichern**, **vernichten** oder **fragmentieren** (Seiten getrennt verwahren).
- **Konsequenzen für die Kampagne:**
  - **Akte gesichert:** +1 Ruf bei Kehrseite-Netzwerken; Nazis verdächtigen inneren Verrat (SS-Verdachtsuhr zurück auf 2 in der nächsten Mission, aber gezielter).
  - **Akte vernichtet:** Nazis toben, suchen Ersatzquellen; „Gutes Wesen" bleibt wohlgesonnen (Vertrauensuhr bleibt ≥3).
  - **Akte fragmentiert:** Taktischer Vorteil (jeder Teil ist ein Plotanker), aber erhöht die Gefahr, dass Teile in falsche Hände fallen.

Hinweismatrix (Kurz)

Enthüllung	Hinweise (mind. 3 Wege)
Akte gestohlen	Schlosskratzspuren (S2), Signaturkarten (S2), Garde-Muster (S2), Schweizer Gardist flüstert „deutsche Gäste" (S1/S2)
Ziel „Wien"	Falsches „Vien(n)a" (S2), Spedition Sorger (S3), Ball-Zettel (S4)
Safehouse Alsergrund	Café-Kellner-Zettel (S4/S5), Dialekt-„Deckel" (S5), Schattenfolge (S5)
Richtung Kloster	Stempel S. Lucia (S6), Frachtlabel (S6), Zugliste (S7)
Bund, nicht Fluch	Latein-Korrektur (S9), Freskenhände (S9), Bekenntnis der Priorin (S9)
Verbündetes Wesen	Paktbrunnen (S8), Mini-Ritual (S9), NSC-Rettung (S10)

Requisiten & Ausrüstung (Optionen)

- **Deckidentitäten** (Klerus/Spedition/Journalistenpässe).
- **Werkzeug** (Dietriche, Glasstempel für Siegelabdruck).

- **Religiöse Requisiten** (Silberkerzenhalter, Weihwasserflasche).
- **Alpin-Kram** (Steigeisen, Seile; gewährt situative Vorteile).

Zeitlinie (Vorschlag)

- **Tag 1 (Rom):** Prolog, Bibliotheca (S1–S2).
- **Tag 2 (Reise/Wien):** Sorger, Ball (S3–S4).
- **Tag 3 (Wien):** Café, Safehouse (S5–S6).
- **Tag 4 (Zug/Anmarsch):** Brenner, Pass (S7).
- **Tag 5 (Kloster):** Ankunft, Krypta, Showdown (S8–S10).
- **Tag 6:** Nachspiel (S11).

Begegnungs-/Eskalationsleiter (SS-Verdachtsuhr)

- **1–2:** Diskrete Beschattung, Papierkontrollen.
- **3–4:** Abfangen einzelner Helden, „Zufalls"-Durchsuchung; −1 auf Schleichen/Täuschung in Hotspots.
- **5:** Hinterhalt (2–4 Agenten) in Gasse/Bahnhof.
- **6:** Offene Jagd; zusätzl. Gegner im Showdown.

Den „Guten Wesen"-Bogen in die Kampagne tragen

- Nach dieser Mission kennen die Helden **Beweise**, dass nicht alle Wesen Feinde sind.
- **Konversationen** mit Priorin/Leone/„Lichtwolf" sollten Vorurteile ankratzen (kurze IC-Monologe, Fragen nach Absichten).
- Belohne **aktive Selbstreflexion** der Spieler (kleine Edge/Glücksmarke), wenn sie offen auf Bündnisse zugehen.

Abschlussoptionen für die SL

- **Heroisches Ende:** Zeremonieller Dank im Kloster; das Tal heult im Wind – aber warm.
- **Bittersüß:** Von Bülow entkommt, doch der Bund ist erneuert.
- **Dunkel:** Kurzmanifestation zeichnet Narben in den Schnee; ein NSC bleibt zurück – als Wächter.

Fortschrittsuhren

- **SS-Verdachtsuhr (0–6):** Von ahnungslos bis offene Jagd.
- **Ritualuhr (0–8):** Je weiter sie steigt, desto näher kommt die Beschwörung.
- **Vertrauensuhr (0–6):** Aufbau Vertrauen beim Lichtwolf.

Regelbox: Fortschrittsuhren

Was sind Uhren?
Uhren sind einfache Fortschrittsleisten mit 4–8 Feldern. Der Spielleiter füllt sie, wenn bestimmte Bedingungen eintreten – Erfolge, Fehlschläge, Zeitdruck oder äußere Ereignisse. Sie dienen dazu, Spannung sichtbar zu machen und Konsequenzen klar abzubilden.

Typische Uhren im Spiel

- **Verdachtsuhr (6 Felder):** Misstrauen der Gegenseite.
  → Füllt sich bei Patzern in Heimlichkeit, Täuschung oder sozialen Proben.
  → Voll: Offene Jagd oder sofortige Eskalation.
- **Ritualuhr (8 Felder):** Fortschritt eines feindlichen Rituals.
  → Füllt sich mit Zeitverlust, Fehlern oder gegnerischem Erfolg.
  → Voll: Ritual entfesselt dunkle Kräfte.
- **Vertrauensuhr (6 Felder):** Aufbau von Loyalität/Allianzen.
  → Füllt sich durch aufrichtiges Handeln, Mut oder Schutzhandlungen.
  → Voll: Verbündeter NSC oder Wesen greift aktiv ein.

Einsatz im Spiel

- **SL-Werkzeug:** Macht Spannung sichtbar, ohne die Spieler mit Würfeltabellen zu überladen.
- **Dramaturgie:** Jede Uhr ist ein Countdown – sie zwingt die Gruppe, Entscheidungen zu treffen.
- **Fail Forward:** Selbst Fehlschläge treiben die Handlung voran, nur die Konsequenzen ändern sich.

Mögliche Enden

- **Heldensieg:** Ritual gescheitert, Lichtwolf als Verbündeter gewonnen.
- **Teilerfolg:** Von Bülow entkommt, doch der Bund ist erneuert.
- **Niederlage:** Der Schwarze Reiter manifestiert kurz; die Spieler überleben, aber das Reich wird okkult stärker.

Fazit

Mit der „Schwarzen Akte“ tritt die Kampagne in eine neue Phase: Die Spieler erkennen, dass Wesen nicht nur Bedrohung sind. Sie können Verbündete sein – vielleicht sogar entscheidend für den Sieg über Hitler und das Böse, das er entfesseln will.

Mission 3 – Enigma

Einleitung

Spätsommer 1939. Der Krieg hat begonnen, und die deutschen U-Boote bedrohen die Schifffahrtsrouten des Atlantiks. London ist fest entschlossen, einen Weg zu finden, die Funksprüche des Feindes zu dechiffrieren. Alles hängt an einem geheimnisvollen Gerät: der **Enigma-Maschine**. Die Mission der Spielercharaktere: unter Einsatz ihres Lebens ein Exemplar dieses Geräts in die Hände der Alliierten zu bringen.
Keine Wesen, nichts Übernatürliches – nur eiserne Disziplin, scharfe Nerven und die Härte des Krieges.

---

1. Übersicht & Hintergrund

- **Zeit**: Herbst 1939 bis Frühjahr 1940
- **Ort**: Nordsee, britische Küste, Atlantik
- **Ziel**: Sicherung einer intakten Enigma-Maschine von einem deutschen Versorgungsschiff
- **Konflikt**: Kampf gegen deutsche Marineeinheiten, Zeitdruck durch Patrouillen, Geheimhaltung.
- **Atmosphäre**: Düstere See, Regen, Rauch, Morsegeklapper im Bletchley Park.

---

2. Missionsbriefing

Die SCs werden nach **Bletchley Park** gebracht. In einem kalten Raum voller Kreidetafeln, Kabeln und Funkgeräten erläutert Einsatzleiter Briggs den Auftrag. Klara Weiss tritt das erste Mal auf und überreicht ein Memo.

Handout 1: Geheimdienstbefehl

Top Secret – Eyes Only

> Operation „Enigma“
>
> Auftrag: Lokalisieren Sie das deutsche Versorgungsschiff *Köln* (Deckname „Hafenmeister“). Ziel ist die Sicherstellung einer intakten Enigma-Maschine samt Codebüchern.
>
> Vorgehen: Boarding-Operation, geringe Truppenstärke. Zerstörung des Schiffes nach Sicherstellung.
>
> Tarnung: Sie sind zivile Lotsen im Auftrag der Küstenwache.
>
> Rückführung: Royal Navy Zerstörer *HMS Campbeltown* nimmt Sie an Position „Eisvogel“ auf.
>
> — MI6 Naval Section, 12. Oktober 1939

---

3. Anreise & Vorbereitung

Die Spieler haben Gelegenheit, sich **Ausrüstung** zu sichern: Enterhaken, MP38, Pistolen, Kletterausrüstung, Sprengladungen.
Auf See erwartet sie raues Wetter. Eine kleine Motoryacht bringt sie in die Nähe des Zielgebiets.
Erste Begegnungen: deutsche Aufklärungsflugzeuge (Stuka-Überflug), drohende Entdeckung.

---

4. Operation: Enterkommando

Das Schiff *Köln* liegt scheinbar unbewacht. In Wahrheit lauert eine kleine Wachmannschaft.

Falls die deutschen Funker versuchen, ein SOS abzusetzen, greift Klara Weiss über das vereinbarte Begleitradio ein. Sie sendet ein **Kennwort-Signal**, das die deutschen Wachen kurzfristig verwirrt: *„Deckruf – alle Mann an Steuerbord!“*
Für wenige Sekunden rennen die Soldaten orientierungslos durcheinander.

Szenen:

Szene 1 – Briefing in Bletchley Park (Tag 0)

Die Spieler betreten den kalten Besprechungsraum von **Bletchley Park**. Der Raum wirkt mehr nach Schule als nach Geheimdienst: Kreidewände voller Zahlen und Buchstaben, Funkgeräte klopfen unermüdlich ihre Morsezeichen. Überall liegen Aktenstapel, die nach Tinte und Zigarettenrauch riechen.

Major Arthur Briggs steht straff an einem Tisch, die Hände auf den Operationsplan gestützt. Seine Stimme ist so hart wie Stahl:
„Ihr Auftrag: Sichern Sie eine intakte **Enigma-Maschine**. Mit ihr können wir den deutschen Funkverkehr knacken. Versagen Sie, bleibt uns der Krieg im Dunkeln verborgen.“

Er schiebt den Spielern ein versiegeltes Dokument zu – **Handout G: Operationsplan**.

Während Briggs nüchtern weiter die Details erklärt, greift **Klara Weiss** unauffällig in ihre Aktentasche. Sie legt einen unscheinbaren Zettel mit Stenogramm auf den Tisch. Darauf stehen kryptische Kürzel:
„Interne Abk. DKM, evtl. Doppler am 13.10.“

Klara sagt nur leise, beinahe beiläufig:
„Unsere Quellen deuten auf eine Rotorstellung C–D–F, kurz nach Mitternacht.“

Regel: Die Spielercharaktere erhalten einen **freien Hinweis**. Sie erkennen, dass die **Tageswechsel der Rotoren kritisch** sind. Alle **Planungsproben** zum Boarding-Zeitfenster sind um **–2 SG erleichtert**.

Stimmung: Kalte, britische Bürokratie; die Last des Wissens liegt schwer auf den Schultern aller Anwesenden.

Szene 2 – Anreise & Vorbereitung (Tag 1–2)

Die Spieler rüsten sich mit der bereitgestellten **Ausrüstung** aus (Handout F). Waffen werden überprüft, Sprengladungen verpackt, Funkgeräte getestet. Ein Nieselregen legt sich über die englische Küste, als die Gruppe die Motoryacht besteigt, die sie hinaus in den Nebel bringt.

Die Überfahrt ist beschwerlich: Wellen schlagen gegen den Bug, kalter Wind peitscht ins Gesicht. Klara sitzt am Funkgerät, Kopfhörer über den Ohren, und notiert jeden deutschen Funkspruch mit stoischer Ruhe.

Ereignis: Man hört plötzlich ein lautes Dröhnen. Am Horizont taucht plötzlich eine **Stuka** auf.

- **Probe:** Heimlichkeit SG 15, um die Yacht im Nebel zu verbergen.
- **Misslingen:** Das Flugzeug kreist bedrohlich, die Gruppe muss improvisieren – oder riskiert, dass die Deutschen alarmiert werden.

Optional: Begegnung mit einem **Fischerboot**.

- Wenn die Spieler Kontakt aufnehmen, könnte dies als Tarnung dienen („nur harmlose Fischer“).
- Misstrauen oder ungeschicktes Vorgehen → Gefahr, dass die Fischer Verdacht schöpfen und die Deutschen informieren.

Szene 3 – Annäherung an die *Köln* (Nacht, Tag 2)

Die Nacht ist schwarz wie Tinte, nur der Nebel leuchtet matt im Mondschein. Vor den Spielern erhebt sich die Silhouette der **Köln**, ein Versorgungsschiff der Kriegsmarine. Still liegt es im Wasser, doch Lampenkegel von Wachen durchschneiden das Deck.

Die Spieler müssen entscheiden, wie sie an Bord gelangen:

- Über ein Rettungsboot, das leise längsseits gezogen wird.
- Über die Heckleiter, die direkt zum Oberdeck führt.

Probe: Heimlichkeit (Klettern & Bewegung) SG 18.

- **Erfolg:** Lautlos erreichen sie das Schiff.
- **Misslingen:** Eine Patrouille mit Lampen entdeckt die Eindringlinge.

Folge bei Entdeckung: Sofortiger Schusswechsel mit **2 Wachen** am Oberdeck. Der Alarmzustand wird erhöht.

Szene 4 – Deckgefecht (Tag 2, Nacht)

Falls die Spieler bei der Annäherung entdeckt werden oder später zu laut agieren, bricht das Gefecht los. Kugeln pfeifen über das Deck, Männer schreien, während Stiefel auf Stahl rennen. Der Regen macht den Boden glitschig, das Schiff wirkt wie eine Arena aus Metall und Nebel.

- **Aktion der Deutschen:** Die Wachen alarmieren sofort den **Funkraum**, um Verstärkung zu rufen.

- **Klaras Eingreifen:** Über das vereinbarte Begleitradio sendet sie ein Kennwort-Signal. Plötzlich brüllt eine deutsche Stimme durch die Schiffsglocke:
  „Deckruf – alle Mann an Steuerbord!“
  Für einen Moment herrscht Chaos – Soldaten rennen orientierungslos hin und her.

Regel: Die Spieler erhalten **1 Runde Ablenkungsvorteil**. In dieser Runde sind **alle Heimlichkeitsproben der Gruppe um +2 erleichtert**.

- **Nach 3 Runden Kampf:** Unten im Maschinenraum beginnen die **Maschinisten mit der Selbstversenkungsvorbereitung**. Das dumpfe Dröhnen verstärkt den Zeitdruck.

Die Spieler müssen schnell handeln, sonst geht die gesamte Mission mit dem Schiff unter.

Szene 5 – Innenräume (Tag 2, Nacht)

Der kalte Stahl des Schiffsrumpfes knarrt, während die Spielercharaktere durch enge Gänge vordringen. Der Geruch von Öl und Kohle liegt schwer in der Luft, schwaches Licht flackert aus Notlampen. Überall hallen die gedämpften Schritte, jedes Geräusch könnte Alarm auslösen.

Wie das Schiff aufgeteilt ist, und wie leicht diese Räume zu finden und erreichen sind, liegt nur am SL.

- **Offizierskajüte:**
  Eine schwere Tür aus dunklem Holz, blank poliert, mit Messingschild: *Kapitän*. Hinter der Tür, in der schwachen Beleuchtung einer Öllampe, steht sie – die **Enigma-Maschine**, ein schwarzer Kasten aus Holz und Metall, auf dem Schreibtisch drapiert, als wäre sie ein Heiligtum.
  Das Schloss der Tür ist robust. **SG 20 Mechanik oder Schlösser öffnen**, um es aufzubrechen – oder der Schlüssel, den Kapitän Wexner bei sich trägt, muss erbeutet werden. Alternativ kann auch darauf geschossen werden (RK:16), aber das führt natürlich zu einem Alarm.....
  Fund: Handout B (Codebuchfragment) und Handout C (Skizze Enigma).

- **Funkraum:**
  Zwei Funker, Schweiß auf der Stirn, tippen hastig auf die Tastatur. Über die Kopfhörer rauschen Stimmen. Einer greift zum Morse-Schalter: *SOS – Position Köln – feindliches Eindringen!*
  Nur ein schneller Eingriff kann den Alarm verhindern. **SG 17 Technikprobe (Abfangen/Überbrücken)**, um das Signal zu blockieren oder das Funkgerät zu sabotieren. Misslingen → Patrouillenboote werden alarmiert.
  Fund: Handout A (abgefangener Funkspruch).

- **Maschinenraum:**
  Heiß, laut, voller Röhren und Dampf. Zwei Maschinisten hantieren an einem Schaltpult, daneben Sprengsätze an den Treibstoffleitungen – der **Selbstversenkungsmechanismus**. Ein Schlüssel mit rotem Anhänger hängt an der Konsole.
  Nur mit diesem Schlüssel kann die Zündung entschärft werden. Ohne ihn oder eine erfolgreiche **Mechanik-Probe SG 18** beginnt das Schiff nach wenigen Minuten zu sinken. Überall zischt Dampf, das Heulen der Maschinen übertönt beinahe die Stimmen. Jeder Fehlschlag lässt das Gefühl wachsen, dass die Zeit davonläuft.

Szene 6 – Flucht (Tag 2, kurz vor Morgengrauen)

Die Luft ist schwer von Rauch, während Flammen durch die Aufbauten schlagen. Alarmglocken heulen, rote Lichter flackern im Nebel. Das Schiff neigt sich, Metall kreischt, als es unter seinem eigenen Gewicht ächzt.

Die Spieler haben die Enigma und das Codebuch – doch jetzt beginnt der Wettlauf mit dem Tod.

- **Rettungsboote:**
  An den Davits hängen die letzten intakten Beiboote. Scheinwerfer schneiden grelle Kegel durch die Dunkelheit. Kugeln schlagen ins Wasser, während deutsche Wachen das Deck bestreichen.
  Probe: Athletik SG 15 (rudern) – gelingt es, erreichen die Spieler mit Mühe die rettende Dunkelheit. Bei Misslingen geraten sie ins Kreuzfeuer.
- **Patrouillenboote:**
  Zwei kleine Boote der Kriegsmarine nähern sich. Maschinengewehre rattern. Ein Gefecht entbrennt, die Boote schneiden den Weg ab. Nur entschlossenes Handeln – oder ein glücklicher Treffer auf die Scheinwerfer – kann den Spielern ein Entkommen ermöglichen.
- **Rettung:**
  Im Morgengrauen zeichnet sich am Horizont die Silhouette der **HMS *Campbeltown*** ab. Über Funk ertönt Klaras Stimme: „*Kennwort Eisvogel.*“
  Die mächtigen Geschütze des britischen Zerstörers brüllen, Patrouillenboote fliehen, und die Spieler werden an Bord gezogen. Sie sind erschöpft, durchnässt, aber am Leben – und die Enigma ist in ihren Händen.

Szene 7 – Rückkehr & Debrief (Tag 3, Bletchley Park)

Die Sonne steigt bleich über den grauen Himmel von Buckinghamshire. Die Spielercharaktere, durchnässt, erschöpft und mit salzverkrusteten Mänteln, werden durch die eisernen Tore von **Bletchley Park** geführt. Die Villa wirkt von außen unscheinbar – doch im Innern herrscht fieberhafte Betriebsamkeit. Funker tippen Morsezeichen, junge Frauen in Uniform schieben Wagen voller Akten, und an den Wänden hängen riesige Tafeln mit Zahlenreihen.

Ein Offizier nimmt die Gruppe in Empfang und führt sie durch einen langen Korridor. Türen schlagen, Stimmen hallen. Schließlich öffnet sich ein Raum: lange Tische, Schreibmaschinen, an den Wänden Landkarten mit roten Stecknadeln.

Am Kopf des Raums steht **Alan Turing** selbst – blass, mit abwesendem Blick, eine Zigarette in der Hand. Ohne Begrüßung deutet er auf das, was die Spieler gebracht haben: die **Enigma**. Er berührt die Maschine kaum, fast ehrfürchtig, und nickt. Dann verschwindet er wortlos, als hätte er nie existiert.

Major Briggs ergreift das Wort:
„Sie haben geliefert. Mehr gibt es nicht zu sagen.“
Er überreicht den Spielern ein Dokument mit rotem Siegel – **Handout D (MI6-Memo)**.

Klaras Rolle im Debrief

Klara ist es, die sich als Einzige die Zeit nimmt, die Gruppe wirklich anzusehen. Ihre Augen wandern über die erschöpften Gesichter. Sie sagt leise:
„Sie haben den Schlüssel gebracht. Ohne Sie wären wir blind."

- **Bei vollem Erfolg (Enigma + Codebuch):**
  Klara lächelt kaum merklich, zieht die Handschuhe aus und schreibt mit Bleistift ein einziges Wort auf einen Zettel: *„Beginn."*
- **Bei Teil-Erfolg (nur Codebuch oder nur Maschine):**
  Klara nimmt die Fragmente in die Hand. Sie blättert schnell, zieht Linien und Kreise zwischen wiederkehrenden Zeichen. Ihre Stirn legt sich in Falten, dann schaut sie auf: „Sehen Sie – die Wiederholung hier… wir können daraus eine Ersatztabelle ableiten."
  Regel: Die Gruppe erhält einen **einmaligen Bonuswurf**. Damit kann ein **Teilerfolg** (nur Codebuch) in einen **vollen Erfolg** umgewandelt werden, wenn der Spielleiter es dramaturgisch einsetzen möchte.

Atmosphäre

Die Szene endet nicht mit Jubel, sondern mit Stille. Bletchley Park ist kein Ort des Feierns – nur ein Ort des endlosen Rechnens und Dechiffrierens. Die Spieler spüren die Last der Geschichte: Sie haben ein Rad in Bewegung gesetzt, das größer ist als sie selbst.

Klara verabschiedet sich mit einem kurzen Blick zurück.
„Wir sehen uns wieder. Vielleicht früher, als Sie denken."

Dann verschwindet sie zwischen Aktenbergen und Rauch, so unscheinbar wie ein Schatten im Nebel.

Handouts

Handout G – Operationsplan „Enigma"

(Ausgabe beim Briefing, Szene 1)

Top Secret – Naval Section MI6
Operation „Enigma"

Datum: 12. Oktober 1939
Kennwort: „Eisvogel"
Freigabe: Nur für autorisierte Offiziere

Lage:
Die deutsche Kriegsmarine setzt ein Versorgungsschiff (*Köln*) im Nordseeraum ein, das sensible Ausrüstung und eine **Enigma-Maschine** transportiert. Dieses Gerät ist entscheidend, um deutsche Funksprüche dechiffrieren zu können.

Auftrag:
– Annäherung im Schutz der Dunkelheit mit ziviler Motoryacht.
– An Bord gelangen, Wachmannschaft neutralisieren.
– **Primärziel:** Sicherstellung einer intakten Enigma-Maschine samt Codebüchern.
– **Sekundärziel:** Vernichtung aller restlichen feindlichen Unterlagen.
– Nach Sicherstellung: Selbstversenkung des deutschen Schiffs einleiten.
– Rückführung über Treffpunkt „Eisvogel“ durch HMS *Campbeltown*.

Ausrüstung:
– Leichte Bewaffnung (Revolver, Gewehre, MGs).
– Kletter- und Boarding-Ausrüstung.
– Tragbare Funkgeräte.
– Zwei Sprengladungen für Notfall.

Besondere Hinweise:
– Enigma ist schwer (ca. 15 kg), Transport nur durch zwei Mann möglich.
– Deutsche Besatzung ist klein, aber erfahren.
– Höchste Geheimhaltung! Gerät darf nicht beschädigt werden.

Codeworte:
– Beginn Operation: „Schwalbe“
– Enigma gesichert: „Drossel“
– Treffpunkt erreicht: „Eisvogel“

— Naval Section, MI6

Handout K2 – Klaras Steno-Zettel

(Einfügung im Briefing, Szene 1)

Zettel mit stenografierten Zeichen

„Interne Abk. DKM, evtl. Doppler am 13.10.“

(Handschriftlich darunter:)
„Rotorstellung C–D–F, kurz nach Mitternacht.“

Handout F – Ausrüstungsliste

(Ausgabe vor der Abreise, Szene 2)

Britische Kommandotrupps

- Revolver Enfield (.38) – 1W10 Schaden, 6 Schuss
- Lee-Enfield Mk III Gewehr – 1W12 Schaden, 5 Schuss
- Thompson M1928 SMG – 1W8 Schaden, 20-Schuss-Magazin
- Kampfmesser – 1W6 Schaden
- 2× Sprengladungen – 2W10 Flächenschaden (3 m)

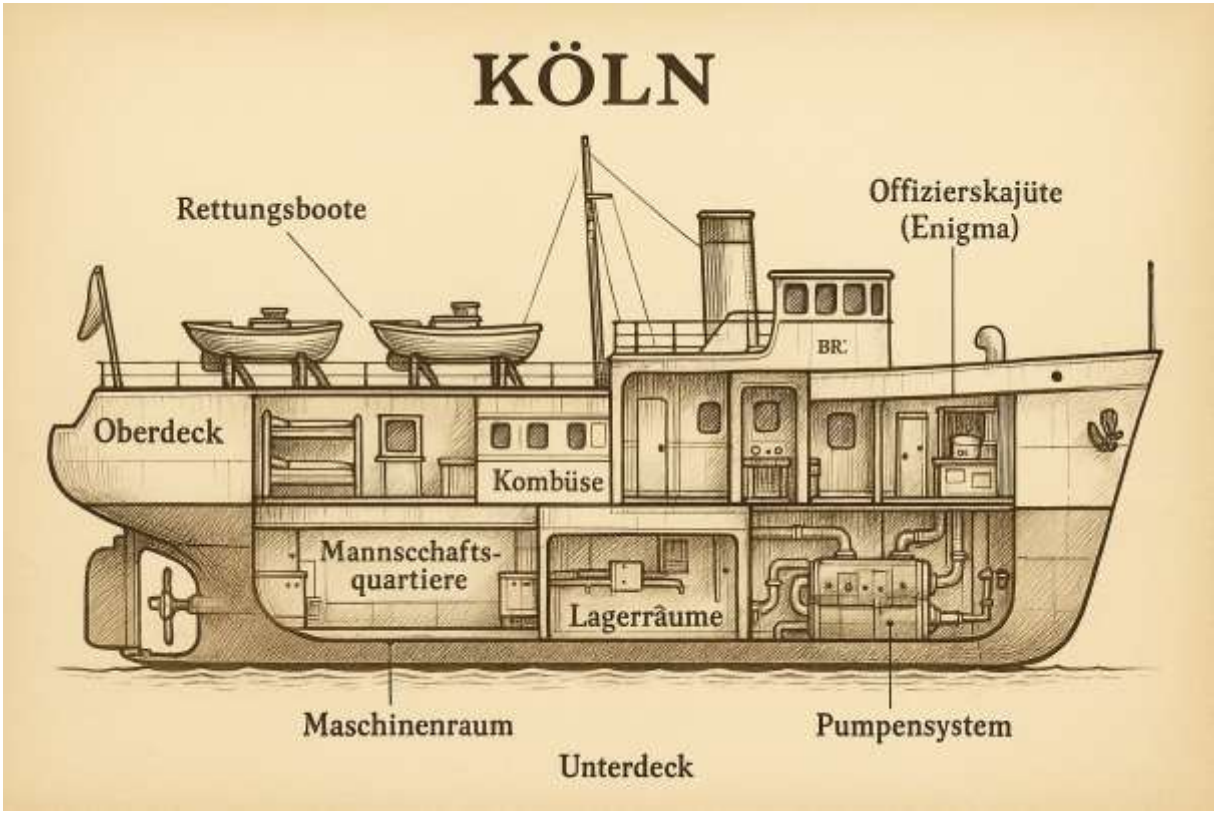
- Tragbares Funkgerät (Reichweite ca. 5 km)
- Kletterausrüstung (Seile, Haken)
- Uniform, dunkel (RK +1)

Deutsche Marine / Schiffsausrüstung

- Pistole Luger P08 – 1W10 Schaden, 8 Schuss
- Karabiner 98k – 1W10+1 Schaden, 5 Schuss
- MP38 – 1W8 Schaden, 32 Schuss
- Bajonett – 1W6 Schaden
- Signalpistole – Blend-/Leuchtschuss
- Seemannsmesser – 1W6 Schaden
- Selbstversenkungs-Sprengsätze (3W10, Schiffszerstörung)
- Uniform Kriegsmarine (RK +1)
- **Enigma-Maschine (ca. 15 kg, Missionsziel)**

Handout H – Deckplan der *Köln*

(Ausgabe beim Boarding, Szene 3)



Deckebenen:

Oberdeck: Brücke, Funkraum angrenzend, Offizierskajüte (Enigma), Rettungsboote.
Mitteldeck: Mannschaftsquartiere, Kombüse, Lagerräume.
Unterdeck: Maschinenraum mit Dieselmotoren, Selbstversenkungs-Pult, Pumpensystem.

Hinweis für Einsatztrupp:
– Brücke & Funkraum stark gesichert.
– Enigma in Offizierskajüte, Schloss gesichert.
– Maschinenraum = höchste Gefahr (Selbstversenkung).

Handout A – Abgefangener Funkspruch

(Fund im Funkraum, Szene 5)

Intercepted Message, Kriegsmarinefunk, 17. Oktober 1939

NRXK TBGX APMQ VZHL FQJW ZYLT …

(Notiz von Bletchley-Offizier:)
„Muster stimmt mit Enigma-Format überein. Dreiergruppen, unlesbar ohne Schlüssel. Höchstwahrscheinlich U-Boot-Kommandos."

Handout B – Codebuchfragment

(Fund in Offizierskajüte, Szene 5)

Befehlscode für Oktober 1939

– Tag 12: Rotorstellung A – B – D
– Tag 13: Rotorstellung C – D – F
– Tag 14: Rotorstellung B – F – G

(Randnotiz:)
„Unbedingt täglich wechseln! Bei Entdeckung → Selbstversenkung!"

Handout C – Skizze der Enigma

(Fund in Offizierskajüte, Szene 5)

Technische Zeichnung Nr. 17/39 – Sichergestellt

Eine Skizze zeigt drei Rotoren, ein Steckbrett mit Kabeln, eine Tastatur und das Leuchtfeld.

Vermerke:
– „Rotoren (wechselbar)“
– „Walze“
– „Steckbrett“
– „Leuchtfeld“

(Randnotiz:) „Transport nur zu zweit möglich – ca. 15 kg.“

Handout E – Tagebuchauszug Kapitän Wexner

(Fund im Maschinenraum, Szene 5)

Tagebuch, 12. Oktober 1939

„Wir liegen vor Anker im Regen. Die Männer sind nervös, zu viele Funksprüche, zu viele Codes.
Ich habe Befehl, im Falle feindlicher Annäherung sofort die Selbstversenkung einzuleiten.
Die Enigma ist wichtiger als unser Leben.
Und doch frage ich mich: Wird jemals jemand verstehen, welchen Preis wir zahlen?“

Handout D – MI6-Memo „Mission erfolgreich“

(Abschluss in Bletchley, Szene 7)

Naval Intelligence Memorandum

An: Prime Minister’s Office
Von: Naval Section, MI6
Datum: 22. Oktober 1939

„Die Operation *Enigma* war erfolgreich. Eine intakte Maschine sowie Teile des Oktober-Codebuchs wurden geborgen. Erste Analysen deuten auf die Möglichkeit, deutsche Funksprüche systematisch zu brechen.
Es wird Monate intensiver Arbeit erfordern.

Diese Mission könnte den Verlauf des Krieges verändern.“

NSCs

Britische Seite

Major Arthur Briggs – Einsatzleiter MI6

- Mensch, 40, strenger Offizier
- RK 14, TP 24, Initiative +2
- Angriff: Pistole (1W10+2), Messer (1W6)
- Attribute: Str 12, Ges 14, Kon 12, Int 14, Wei 13, Cha 15

- Fertigkeiten: Taktik +8, Einschüchtern +6, Beobachtung +5, Menschenkenntnis +5
- Talente: Führung, Zäh
- Ausrüstung: Enfield-Revolver, Feldstecher, Befehlscode

Lt. James „Jimmy“ Howard – Marinekommando

- RK 15, TP 20
- Str 14, Ges 15, Kon 13, Int 11, Wei 12, Cha 10
- Angriff: MP38 erbeutet (1W8), Bajonett (1W6+2)
- Fertigkeiten: Klettern +6, Überleben (See) +5, Einschüchtern +4
- Talente: Zäher Kämpfer, Schnellschuss

Deutsche Seite

Kapitänleutnant Karl Wexner – Kommandant der *Köln*

- RK 15, TP 26
- Str 13, Ges 12, Kon 14, Int 15, Wei 13, Cha 12
- Angriff: Pistole Luger P08 (1W10), Offizierssäbel (1W8+1)
- Fertigkeiten: Taktik +7, Bluffen +6, Menschenkenntnis +4
- Talente: Führung, Autorität
- Ausrüstung: Schlüssel zum Funkraum, Dienstpapiere

Wachmannschaft (4 Mann, Marineinfanteristen)

- RK 13, TP 12
- Str 12, Ges 13, Kon 11, Int 10, Wei 10, Cha 9
- Angriff: Karabiner 98k (1W10+1), Bajonett (1W6)
- Fertigkeiten: Wache halten +4, Schießen +5
- Talente: Teamkampf

Klara Weiss – „Snowfox“

> **Deckname:** Snowfox • **Alter:** 28 (1939) • **Herkunft:** Hamburg → Exil in Frankreich/Großbritannien
> **Rolle:** Kurierin, Dechiffrier-Assistentin, Kontaktführerin MI6 (Naval Section)
> **Persönlichkeit:** Scharfzüngig, höflich, absolut diskret. Trägt Handschuhe, wenn sie dokumente übergibt; tippt mit dem rechten Zeigefinger zweimal auf die Tischkante, bevor sie lügt.
> **Geheimnis:** Fuchsbau (verdeckt). Keine offene Woge in Mission 3.

Grimm D20-Werte:

- **RK:** 14 • **TP:** 18 • **Initiative:** +2

- **Attribute:** Str 10, Ges 14, Kon 11, Int 16, Wei 13, Cha 16
- **Angriffe:**
  - Enfield-Revolver .38 (1W10, RW 18 m, 6 Schuss) – nur im Notfall
  - Kampfmesser (1W6, Nah)
- **Fertigkeiten:** Bluffen +8, Menschenkenntnis +7, Beobachtung +6, Wissen (Krypto & Funkspruchwesen) +8, Heimlichkeit +6, Verkleiden +6, Sprachen (De/En/Fr) +8, Diplomatie +6
- **Talente:** Netzwerkerin (immer +2 auf Informationsbeschaffung in Städten), Sprachgenie (–2 SG bei Übersetzungen/Krypto-Begriffen), Falsche Identität (Vorteil auf Verkleiden, Ausweise), Kalter Blick (einmal/Begegnung Einschüchtern +2)
- **Fuchsbau-Fähigkeiten (verdeckt, subtil):**
  - **List der Fähe:** 1× pro Szene +2 auf Bluffen **oder** Menschenkenntnis **oder** Heimlichkeit (erscheint wie „Nervenstärke“).
  - **Fuchspfad:** 1× pro Sitzung entkommt sie/Gruppe einem Suchtrupp ohne Gelegenheitsangriff (SL-Kniff: „Sie kennt eine Gasse/einen toten Winkel“).
  - **Spürnase für Muster:** 1× pro Sitzung darf eine misslungene **Wissen (Krypto)**-Probe einer Verbündeten Person wiederholt werden (sie „sieht“ einen Rotorkombinationsrhythmus).

Spielleiter-Kapitel

1. Ablauf-Zeitstrahl (Ereignisprotokoll)

Szene 1 – Briefing in Bletchley Park (Tag 0)

- Auftrag: Sicherstellung der Enigma.
- Handout G (Operationsplan) wird verteilt.
- NSCs: Major Briggs gibt Befehl.
- Während Briggs nüchtern die Details erklärt, legt Klara einen kleinen Zettel mit Stenogramm auf den Tisch. Darauf stehen kryptische Kürzel: „Interne Abk. DKM, evtl. Doppler am 13.10.“Sie sagt nur leise: „Unsere Quellen deuten auf eine Rotorstellung C–D–F, kurz nach Mitternacht.“

  Regel: *Die Spielercharaktere erhalten einen freien Hinweis. Sie erkennen, dass die Tageswechsel der Rotoren kritisch sind. Alle Planungsproben zum Boarding-Zeitfenster sind um –2 SG erleichtert.*
- Stimmung: Kalte Räume, Kreidewände voller Zahlen, Funker klopfen Morsezeichen im Hintergrund.

Szene 2 – Anreise & Vorbereitung (Tag 1–2)

- Spieler rüsten sich aus (Handout F: Ausrüstung).
- Überfahrt mit Motoryacht durch Regen und Nebel.
- Ereignis: Stuka-Überflug – SG 15 Heimlichkeitsprobe, sonst entdeckt.
- Optional: Begegnung mit Fischerboot → Tarnchance oder Risiko.

Szene 3 – Annäherung an die *Köln* (Nacht, Tag 2)

- Das Schiff liegt vor Anker.
- Spieler können über Rettungsboote oder über Heckleiter an Bord.
- SG 18 Heimlichkeit (Klettern & Bewegung), Patrouillen mit Lampen.
- Mögliche Entdeckung: sofortiger Schusswechsel mit 2 Wachen.

Szene 4 – Deckgefecht (Tag 2, Nacht)

- Wenn Spieler entdeckt werden, Gefecht am Oberdeck.
- Deutsche Soldaten alarmieren Funkraum.
- Wenn die deutschen Funker versuchen, ein SOS abzusetzen, greift Klara über das vereinbarte Begleitradio ein. Sie sendet ein Kennwort-Signal, das die deutschen Wachen kurzfristig verwirrt: „Deckruf – alle Mann an Steuerbord!“

  Für wenige Sekunden rennen die Soldaten orientierungslos durcheinander.

  Regel: Die Spieler erhalten 1 Runde Ablenkungsvorteil. In dieser Runde sind alle Heimlichkeitsproben der Gruppe um +2 erleichtert.
- Nach 3 Runden: Maschinisten beginnen Selbstversenkungsvorbereitung im Maschinenraum.

Szene 5 – Innenräume (Tag 2, Nacht)

- **Offizierskajüte**: Enigma auf Schreibtisch, Schloss SG 20 öffnen oder Schlüssel bei Kapitän Wexner.
- **Funkraum**: Funker versuchen, SOS an U-Boot zu senden (Abfang-SG 17 Technikprobe).
- **Maschinenraum**: Selbstversenkungsmechanismus, Offiziersschlüssel nötig.
- Handout A/B/C kann hier gefunden werden.

Szene 6 – Flucht (Tag 2, kurz vor Morgengrauen)

- Schiff beginnt zu sinken, Feuer greift um sich.
- Spieler müssen mit Enigma und Codebuch entkommen.
- Rettungsboot-Flucht unter Scheinwerfern. SG 15 Athletikprobe (rudern) oder Kampfszene mit 2 Patrouillenbooten.
- Rettung durch HMS *Campbeltown* (Kennwort „Eisvogel“).

Szene 7 – Rückkehr nach Bletchley Park (Tag 3)

- Feierlicher, aber nüchterner Empfang. Alan Turing oder ein Offizier nimmt die Maschine entgegen.
- Sollte die Gruppe nur ein Teil-Codebuch geborgen haben (ohne intakte Enigma), blättert Klara in den Fragmenten. Ihre Augen wandern über die Muster, dann zieht sie Linien und Kreise mit dem Bleistift.

  „Sehen Sie – die Wiederholung… wir können daraus eine Ersatztabelle erstellen."

  Regel: Die Gruppe erhält einen einmaligen Bonuswurf. Damit kann ein Teilerfolg (nur Codebuch) in einen vollen Erfolg umgewandelt werden, wenn der Spielleiter es dramaturgisch einsetzen möchte.
- Handout D (MI6-Memo) überreicht.
- Spieler erfahren, dass sie möglicherweise den Krieg verkürzt haben.

---

2. Alternative Verläufe

- **Leise und erfolgreich:** Spieler schaffen es, ohne Alarm die Enigma zu sichern → keine Gegenwehr, aber moralische Dilemmata (Crew gefangen nehmen oder töten?).
- **Lauter Zugriff:** Gefecht am Oberdeck, hoher Risiko-Charakter, möglicher Verlust der Enigma durch Beschädigung oder Explosion.
- **Fehlschlag:** Selbstversenkung gelingt, nur Teil-Codebuch fragmentarisch geborgen → Spieler müssen MI6 erklären, warum das Ziel nicht erreicht wurde.
- **Patrouillenboot taucht auf:** Eskalation, wenn Spieler zu lange brauchen.

---

3. Besondere Hinweise für den Spielleiter

- **Spannungsaufbau:**
  Beginne mit kalter Bürokratie in Bletchley, steigere zur nervösen Überfahrt, kulminiere in chaotischer Bordaktion.
- **Historische Genauigkeit:**
  – Die Enigma ist schwer, nicht wie ein Notizbuch. Zwei Spieler müssen sie tragen.
  – Deutsche Schiffe sind diszipliniert: Selbstversenkung ist plausibel.
  – Codebücher sind handschriftlich, oft in wasserlöslicher Tinte (könnten unbrauchbar werden).
- **Taktik:**
  – Enge Räume = Nahkampf oder gezielter Einsatz von Schusswaffen.
  – Sprengsätze gefährlich → könnten Schiff zu früh versenken.
  – Moralische Entscheidung: Überlebende Deutsche erschießen oder gefangen nehmen?

---

4. Optionale Szenen

- **Zwischenszene in London:** Spieler begegnen Churchill im Vorbeigehen. Nur atmosphärisch, kein Gameplay.
- **Deutscher Offizier mit Tagebuch (Handout E):** Spieler erfahren die „menschliche" Seite des Feindes.
- **Verfolgung durch deutsches U-Boot:** Falls Funker SOS senden, kann ein U-Boot auftauchen, Spieler müssen fliehen, bevor es auftaucht.
- **Enigma beschädigt:** Missglückt eine Probe (SG 15 Mechanik), wird die Maschine beschädigt → Erfolg reduziert.

---

5. Abschluss

Mögliche Enden:

- **Erfolg:** Enigma und Codebuch gesichert → Spieler gelten als Helden, Kriegsverlauf beeinflusst.
- **Teilerfolg:** Nur Codebuch oder nur Maschine → Alliierten-Vorteil geringer, Mission trotzdem nützlich.
- **Misserfolg:** Schiff versenkt ohne Sicherstellung → Spieler erleben Schmach, werden aber für weitere Operationen „geparkt".

Spielleiterspickzettel

Zeitstrahl

1. Briefing in Bletchley (Handouts G & K2)
2. Anreise im Sturm (Handout F)
3. Annäherung an die *Köln* (Handout H)
4. Deckgefecht mit Klaras Funkeingriff
5. Innenräume – Enigma, Funkraum, Maschinenraum (Handouts A, B, C, E)
6. Flucht – Rettungsboote, Patrouillen, Codewort „Eisvogel"
7. Rückkehr – Übergabe, Turing, Klara, MI6-Memo (Handout D)

Dramaturgie

- **Steigerung:** Kaltes Briefing → tobende See → klaustrophobisches Schiff → chaotischer Rückzug → stilles, nüchternes Debrief.
- **Klaras Rolle:** Informationsanker, taktische Verstärkung, nie Kämpferin. Sie wirkt subtil, aber entscheidend.

- **Emotion:** Kein Heldentum, sondern das Gewicht der Verantwortung.

Entscheidungspunkte

- Heimliches Vorgehen oder offener Kampf?
- Enigma sichern oder zerstören?
- Deutsche Besatzung gefangen nehmen oder ausschalten?

Alternative Enden

- **Voller Erfolg:** Enigma + Codebuch → entscheidender Vorteil für die Alliierten.
- **Teilerfolg:** Nur Maschine oder nur Codebuch → eingeschränkter Fortschritt.
- **Misserfolg:** Selbstversenkung gelingt → alles verloren, aber hohe Dramatik.

Mission 4 – U-Boot-Operation (1939)

Überblick

Die Mission führt die Ermittler ins Herz des Atlantiks, wo sie sich an Bord eines deutschen U-Bootes (Typ VII B) einschleusen müssen. Ihre Aufgabe: Informationen über ein geheimnisvolles Artefakt sichern, das im Auftrag Himmlers transportiert wird. Gleichzeitig sollen sie Beweise über geheime Absprachen zwischen dem NS-Regime und okkulten Kreisen dokumentieren – bevor das Artefakt sein Ziel erreicht.

Themen & Stimmung

- Klaustrophobie und Enge im Inneren eines U-Boots.
- Ständige Gefahr durch Wasser, Tiefe und feindliche Jagdflieger.
- Misstrauen innerhalb der Besatzung.
- Das unheimliche Flüstern eines uralten Artefakts, das die Männer zermürbt.

Szenenübersicht

Szene 1: Einschleusen

Die Spieler erreichen nachts mit einem britischen Schnellboot die Zielkoordinaten. Ein getarnter Kontaktmann (ein Werwolf-Wesen im Untergrund) hilft, Zugang zum U-Boot zu erlangen.

- **Probe**: Verkleidung, Bluffen oder Seemannswissen (SG 18), um als Techniker oder Ersatzmann glaubhaft zu erscheinen.
- **Komplikation**: Ein argwöhnischer Wachposten könnte Alarm schlagen.

Szene 2: Alltag an Bord

Die Enge und Routine an Bord: Dieselgeruch, Lärm, enge Schlafkojen. Die Spieler müssen mit NS-Offizieren, Matrosen und einem fanatischen Kapitän umgehen.

- **Rollenspiel**: Misstrauen abbauen, Kameradschaft heucheln.
- **Fertigkeiten**: Menschenkenntnis (um Paranoia zu erkennen), Heilkunde (um Seekrankheit oder Verletzungen zu behandeln).

Szene 3: Das Artefakt

Im Torpedoraum wird eine kistenartige Fracht verwahrt, umgeben von okkulten Runen. Schon aus der Ferne hören empfindsame Charaktere ein Wispern.

- **Gefahr**: Näherkommen verursacht Furchtproben (SG 15, bei Misslingen 1W4 temporäre Wahnsinnspunkte).
- **Entdeckung**: Das Artefakt stammt aus einer Wikingergruft – eine Runenaxt, die Macht über Wasser und Sturm verleiht.

Szene 4: Sabotage & Entscheidung

Die Spieler müssen entscheiden:

1. Das Artefakt stehlen und sich mit Sprengladungen freikämpfen.
2. Das U-Boot sabotieren, um es mitsamt Artefakt auf den Grund zu schicken.
3. Den Kapitän überzeugen, dass das Artefakt verflucht ist – eine riskante psychologische Mission.

Szene 5: Das Finale

Ein britischer Zerstörer taucht auf. Das U-Boot taucht tief – die Jagd beginnt.

- **Probe**: Technik/Wissen (SG 20), um in der Enge Maschinen zu sabotieren oder zu reparieren.
- **Option**: Wer das Artefakt berührt, könnte kurzfristige Kontrolle über Wasser und Druck erlangen – aber zum Preis von geistiger Zerrüttung.

Handouts

Handout 1: Skizze des Torpedoraums

(als grobe Zeichnung/Plan darzustellen – hier als Textbeschreibung für dich)

```
[Eingangsluke] ----> [Wache postiert]
|---------------------------------------|
|    Torpedos in Schienen (4x)    |
|    Werkzeugregale               |
|    Eisenkiste mit Runen         |
|  [Kreidezeichen: "Nicht öffnen"]
|---------------------------------------|
```

- Die **Runenkiste** ist am hinteren Ende des Raumes fest verzurrt.
- Leise tropfendes Wasser verstärkt die bedrückende Atmosphäre.
- Ein **Matrose sitzt auf einer Munitionskiste** – wirkt übernächtigt und murmelt unverständliche Worte.

Handout 2: Kapitänslogbuch (Auszug)

Gefunden in der Offizierskajüte – in schwungvoller Handschrift, teils unterstrichen.

„12. September 1939
Heute haben wir die heilige Fracht empfangen. Himmler selbst befahl, sie mit äußerster Sorgfalt zu behandeln. Dieses Relikt wird unsere Flotte unbesiegbar machen.

13. September
Die Männer schlafen schlecht. Sie klagen über Träume vom Ertrinken, vom Dröhnen tiefer Wasser. Schwäche! Wer sich beschwert, erhält Arrest.

14. September
Die Fracht flüstert. Ich habe sie gehört. Sie verspricht Herrschaft über die Ozeane. Das Meer wird uns gehorchen, wenn wir sie im Namen des Führers führen."

Handout 3: Abgefangener Funkspruch

Auf abgegriffenen Fernschreiberpapierstreifen, mit Stempel „Geheim!"

VON: U-113

AN: Berlin, OKM

DATUM: 14.09.1939

STATUS: Transport läuft planmäßig.

Keine Verluste.

Artefakt stabil.

ERWARTEN weitere Instruktionen.

Handout 4: Randnotizen des Okkultisten Dr. Adler

Lose Blätter mit runischen Kritzeleien, Blutstropfen am Rand.

„Die Runenaxt ist älter als die Sagas.
Sie ruht nicht – sie verlangt Opfer.
Wasser, Salz, Blut – der Dreiklang des Meeres.
Wer sie führt, herrscht über Flut und Sturm.
Aber wehe, er ist zu schwach im Geiste…"

Handout 5: SOE-Dokument – Übergang zur nächsten Mission

Nach der Mission, im Lazarett. Mit britischem Briefkopf, getippt auf offizieller Maschine.

Special Operations Executive
Whitehall, London – streng vertraulich

An: Agenten der Sektion G
Betreff: Neues Einsatzgebiet – Nordafrika
Datum: 21. September 1939

Agenten,

Ihre Rückkehr aus dem Atlantik-Einsatz hat uns wertvolle Erkenntnisse gebracht. Das geborgene Material und Ihre Berichte bestätigen: Das Reich setzt Okkult-Artefakte in militärischen Operationen ein.

Unsere Aufklärung meldet: In der Wüste Nordafrikas wurde eine Grabstätte entdeckt, deren Symbole mit den Runen aus Ihrem letzten Auftrag übereinstimmen. Es gibt Hinweise auf Verbindungen zu alten Kultanbetungen.

Ihre neue Aufgabe:

- Infiltrieren Sie die Region.
- Ermitteln Sie, was die Deutschen dort suchen.
- Sichern oder vernichten Sie das Artefakt, bevor es in Feindeshand fällt.

Sie werden in Kürze nach Kairo verlegt. Dort erwartet Sie unser Verbindungsoffizier.

– Im Auftrag Ihrer Majestät,
Brigadier R. H. Coleridge
SOE Operations

Handout 6: Notiz von Oskar

Gefaltetes Stück Papier, das einer der SCs heimlich zugesteckt bekommt.

„Ihr seid nicht wie sie. Ich sehe es in euren Augen.

Glaubt nicht, dass alle Kreaturen im Schatten Diener des Bösen sind. Manche von uns tragen diese Last – und doch kämpfen wir.

Wenn die Zeit kommt, sucht mich im Maschinenraum. Ich werde euch helfen.
– O. L."

NSCs

Hauptfiguren

Kapitän Ernst Rademacher

Fanatischer Kommandant, überzeugt vom Okkultismus und von Himmlers Mission.

- **Rolle im Szenario**: Antagonist und Befehlsgewalt über das U-Boot. Nur schwer zu täuschen oder zu überzeugen.
- **Werte**:
    - RK: 15
    - Trefferpunkte (TP): 32
    - Angriff: Pistole Luger P08 (1W10), Offizierssäbel (1W8+2)
    - Initiative: +2
    - Rettungswürfe: Will +6, Reflex +2, Zähigkeit +5
    - Attribute: Stärke 14, Geschick 12, Konstitution 14, Intelligenz 13, Weisheit 12, Charisma 16
    - Fertigkeiten: Einschüchtern +8, Wissen (Marine) +9, Bluffen +5, Menschenkenntnis +4
    - Talente: Kommandostimme (+2 auf Einschüchtern in Gruppen), Furchtlos

---

Leutnant Karl „der Fuchs“ Mertens

Junger Offizier, zweifelnd an der NS-Ideologie. Möglicher Verbündeter der Spieler.

- **Werte**:
    - RK: 14
    - TP: 22
    - Angriff: Pistole Luger P08 (1W10)
    - Initiative: +3
    - Rettungswürfe: Will +5, Reflex +4, Zähigkeit +3
    - Attribute: Stärke 12, Geschick 16, Konstitution 12, Intelligenz 14, Weisheit 13, Charisma 11
    - Fertigkeiten: Menschenkenntnis +7, Bluffen +4, Wissen (Taktik) +6, Beobachtung +5

- Talente: Vorsichtig (+2 auf Rettungswürfe gegen Fallen/Sabotage), Loyalität im Zweifel (Will +2 gegen Zwang)

Oberbootsmann Otto Kallweit

Harter Unteroffizier, der Disziplin mit eiserner Faust aufrechterhält.

- **Werte**:
  - RK: 13
  - TP: 26
  - Angriff: MP 40 (1W8), Nahkampf (Schlagstock 1W6+1)
  - Initiative: +1
  - Rettungswürfe: Will +3, Reflex +2, Zähigkeit +6
  - Attribute: Stärke 15, Geschick 11, Konstitution 16, Intelligenz 10, Weisheit 12, Charisma 9
  - Fertigkeiten: Einschüchtern +6, Überleben (See) +5, Beobachtung +4
  - Talente: Zäher Hund (+4 auf Zähigkeitswürfe gegen Erschöpfung), Waffenvertrautheit (Maschinenpistolen)

Dr. Friedrich Adler

Zivilist und okkulter Berater, von Himmler entsandt. Hüter des Artefakts.

- **Werte**:
  - RK: 12
  - TP: 18
  - Angriff: Dolch (1W4), kaum Nahkampferfahrung
  - Initiative: +0
  - Rettungswürfe: Will +7, Reflex +1, Zähigkeit +2
  - Attribute: Stärke 8, Geschick 10, Konstitution 11, Intelligenz 16, Weisheit 14, Charisma 13
  - Fertigkeiten: Wissen (Okkultismus) +10, Wissen (Geschichte) +8, Bluffen +5, Menschenkenntnis +6
  - Talente: Runenleser (Artefakte identifizieren), Dunkle Präsenz (Einmal pro Szene +2 auf Einschüchtern)
  - Besonderes: Kann das Artefakt aktivieren, erleidet jedoch selbst Wahnsinn (Wurf Will SG 15, sonst 1W6 Wahnsinn).

Nebenfiguren

Wachposten / Matrosen (3–5 Mann)

Standardbesatzung, loyal gegenüber Kapitän und Disziplin.

- **Werte**:
  - RK: 12
  - TP: 12
  - Angriff: Gewehr Karabiner 98k (1W8), Nahkampf (1W6)
  - Initiative: +1
  - Rettungswürfe: Will +2, Reflex +1, Zähigkeit +2
  - Attribute: Stärke 12, Geschick 12, Konstitution 12, Intelligenz 10, Weisheit 10, Charisma 9
  - Fertigkeiten: Seemannswissen +4, Beobachtung +3, Handwerk (Maschinenwartung) +3

Maschinist Heinrich Scholz

Verantwortlich für die Dieselmotoren. Könnte auf technische Sabotage reagieren.

- **Werte**:
  - RK: 13
  - TP: 20
  - Angriff: Werkzeugschlüssel (1W6)
  - Initiative: +1
  - Rettungswürfe: Will +3, Reflex +2, Zähigkeit +4
  - Attribute: Stärke 13, Geschick 12, Konstitution 14, Intelligenz 12, Weisheit 11, Charisma 10
  - Fertigkeiten: Mechanik +8, Überleben (See) +3, Wissen (Maschinen) +6
  - Talente: Improvisierte Reparatur (SG für Reparaturen –2), Zähes Arbeiten (+2 auf Konstitutionsproben bei Erschöpfung)

Funker Wilhelm Braun

Kommunikationsspezialist, könnte Funksprüche abfangen oder verfälschen.

- **Werte**:
    - RK: 12
    - TP: 14
    - Angriff: Pistole (1W10)
    - Initiative: +2
    - Rettungswürfe: Will +4, Reflex +3, Zähigkeit +2
    - Attribute: Stärke 11, Geschick 14, Konstitution 11, Intelligenz 13, Weisheit 12, Charisma 10
    - Fertigkeiten: Funktechnik +9, Beobachtung +4, Bluffen +3
    - Talente: Schneller Abfang (Funksprüche schneller dechiffrieren), Technisches Improvisieren

Oskar Lindholm („Der Steinadler“)

Hintergrund

- Oskar Lindholm ist ein schwedischer Marineingenieur, offiziell als ziviler Berater an Bord „zur Wartung der Sauerstoffpumpen“.
- In Wahrheit ist er ein **Wesen der Art *Steinadler (Adalhart-Wesen)**: Menschen mit der Gabe, Adlergestalt anzunehmen.
- Er ist kein Nazi – im Gegenteil: Er wurde gezwungen, an Bord zu dienen, da seine Familie von den Deutschen in Schweden unter Druck gesetzt wird.
- Seine Moral ist zerrissen: Er hasst die Fracht, spürt ihre Verderbnis, wagt aber kaum offen Widerstand.
- Im schwedischen Militär zum Scharfschützen ausgebildet

Darstellung im Spiel

- Anfangs: wirkt kühl, schweigsam, misstrauisch.
- Bei näherem Kontakt: deutet er unterschwellig an, dass „nicht alle, die anders sind, Feinde sind“.
- Schlüsselmoment: Wenn die Spieler sich entscheiden, das Artefakt zu stehlen oder zu zerstören, kann er sie aktiv unterstützen.
- Seine Wesen-Natur tritt nur subtil hervor: schärferer Blick, unerklärliche Wahrnehmung, später evtl. Verwandlung in Panik.

Werte (Grimm D20)

- **RK**: 15
- **TP**: 28
- **Angriff**: Werkzeug (1W6) / Krallen im Wesen-Zustand (1W8+2)
- **Initiative**: +3
- **Rettungswürfe**: Will +5, Reflex +6, Zähigkeit +4
- **Attribute**: Stärke 13, Geschick 17, Konstitution 13, Intelligenz 12, Weisheit 14, Charisma 11
- **Fertigkeiten**: Beobachtung +8, Mechanik +6, Menschenkenntnis +5, Überleben +6, Technik +6, Scharfschütze +4
- **Talente**: Scharfe Sinne (+2 auf Beobachtung), Fluchtinstinkt (+4 auf Rettungswürfe gegen Furcht)
- **Besondere Fähigkeit**:
    - *Wesengestalt (Steinadler)* – Einmal pro Szene kann Oskar Flügel ausbilden, für kurze Zeit lautlos gleiten oder mit erhöhter Geschwindigkeit angreifen.
    - *Adlerblick* – Kann durch Rauch, Nebel oder Dunkelheit mit –2 Abzug statt –5 sehen.

Einsatz im Szenario

- **Im Alltag an Bord**: Oskar erkennt, dass die SCs keine echten Nazis sind, spricht sie im Maschinenraum vorsichtig an.
- **Beim Finale**: Er kann den Spielern helfen, das Artefakt aus der Kiste zu heben (hohe Stärke + Geschick), oder ihnen den Weg zu einem Rettungsboot zeigen.
- **Nach der Mission**: Er überlebt mit den Spielern und wird in London wieder auftauchen – als einer der ersten „Wesen-Verbündeten“, die den moralischen Übergang von „alle Wesen sind Feinde“ zu „es gibt auch gute Wesen“ einleiten.

Übernatürliche Bedrohung

Das Artefakt – Runenaxt der Tiefen

Antikes Relikt aus einer Wikingergruft, transportiert in einer eisenbeschlagenen Kiste.

- **Werte & Effekte**:
  - RK: – (nicht zerstörbar mit gewöhnlichen Waffen)
  - Kräfte: Kontrolle über Wasser und Druckwellen. Einmal pro Szene kann der Träger:
    1. **Flutstoß** – Ausstoß von Wasser/Druck, 3W6 Schaden im Umkreis von 3 m.
    2. **Ertränken** – Einzelziel muss Zähigkeit Wurf SG 18 bestehen, sonst 1W6 Runden Atemnot.
  - Gefahr: Jede Nutzung erfordert Willenswurf SG 18, sonst 1W6 Wahnsinn.

Spielleiterkapitel

Leitmotiv

Dieses Kapitel dreht sich um **Enge, Druck und Paranoia**. Auf einem U-Boot herrscht ständige Anspannung: zu viele Männer, zu wenig Platz, überall Metall und Dieselgeruch. Dazu kommt die okkulte Fracht, die langsam den Verstand der Besatzung zersetzt.
Dein Ziel ist es, die Spieler spüren zu lassen, wie sich physische und psychische Bedrohungen überlagern: Wasser, Tiefe, Isolation, Hitlers fanatischer Auftrag – und ein Relikt, das seine eigenen Ziele verfolgt.

Aufbau der Mission

- **Erster Akt**: Einstieg und Einschleusen – die Ermittler müssen ihre Tarnung wahren.
- **Zweiter Akt**: Das Leben an Bord, wachsende Paranoia, erste Einblicke in das Artefakt.
- **Dritter Akt**: Konfrontation – Sabotage, Verrat oder offener Kampf.
- **Finale**: Das U-Boot gerät in eine Seeschlacht und die Spieler müssen sich entscheiden, wie sie mit dem Artefakt umgehen.

Szenenanalyse

Szene 1: Einschleusen

- **Ziel:** Spieler gelangen an Bord des U-Boots.
- **Proben:** Bluffen/Verkleidung SG 18.
- **Handout:** *Kein direktes Handout*, aber Gelegenheit, erste Notizen oder Ausrüstung im Spiel einzubringen.
- **Oskar-Einsatz:** Er beobachtet die SCs unauffällig, merkt, dass sie nicht zur Besatzung passen. Noch kein Kontakt.

Szene 2: Alltag an Bord

- **Ziel:** Stimmung der Enge und Paranoia ausspielen.
- **Konflikt:** Matrosen sind misstrauisch, Leutnant Mertens zweifelt innerlich.
- **Handout 2 (Logbuchauszug):** Taucht bei einer erfolgreichen Suche in der Offizierskajüte auf (Probe *Heimlichkeit* oder *Menschenkenntnis* SG 15, um unbemerkt hineinzukommen).

- **Oskar-Einsatz:** Er deutet beiläufig an, dass „die Fracht“ nicht das ist, was sie zu sein scheint. SCs können auf *Menschenkenntnis SG 15* würfeln, um zu erkennen, dass er ebenfalls Angst hat.

Szene 3: Das Artefakt

- **Ziel:** Erster direkter Kontakt zur Runenaxt.
- **Konflikt:** Furchtproben SG 15, mögliche Wahnsinnsverluste.
- **Handout 4 (Adler-Notizen):** Entweder beim Artefakt selbst gefunden oder Adler lässt versehentlich ein Blatt zurück.
- **Oskar-Einsatz:** Oskar taucht im Torpedoraum auf, warnt die SCs leise, dass „das Flüstern stärker wird“. Auf Nachfrage gesteht er, dass er „mehr sieht, als er sollte“.

Szene 4: Sabotage & Entscheidung

- **Ziel:** Spieler müssen handeln: Artefakt stehlen, zerstören oder NSCs manipulieren.
- **Konflikt:** Der Kapitän will ein Ritual vorbereiten. Adler unterstützt ihn.
- **Handout 3 (Funkspruch):** Der Funker Braun verschickt ihn. Kann durch *Technik/Funk-Probe SG 16* abgefangen werden.
- **Oskar-Einsatz:** Gibt einem SC heimlich *Handout 6 (Oskars Notiz)* zu. Ab hier öffnet er sich klarer, stellt die entscheidende Frage: „Glaubt ihr, dass nur Menschen gegen Hitler kämpfen können?“

Szene 5: Finale im Tiefenrausch

- **Ziel:** Britischer Zerstörer greift an, U-Boot taucht ab. Enge, Panik, Chaos.
- **Konflikt:** SCs müssen sich entscheiden, ob sie das Artefakt einsetzen oder endgültig vernichten.
- **Handout 1 (Skizze des Torpedoraums):** SCs erhalten diese Karte während des Endkampfes, um taktisch vorzugehen (z. B. wie sie eine Sprengladung platzieren).
- **Oskar-Einsatz:** Er offenbart kurz seine Woge (Steinadler) – entweder um SCs den Weg durch Rauch/Wasser zu bahnen oder um einen NSC niederzuschlagen. Dies ist der **erste Moment, wo Spieler bewusst erleben, dass ein Wesen ein Verbündeter sein kann.**

Übergang (Nach der Mission)

- **Ziel:** Spieler überleben und erreichen britisches Gebiet.
- **Handout 5 (SOE-Dokument):** Im Lazarett überreicht. Es leitet direkt nach Nordafrika über.
- **Oskar-Einsatz:**
    - Wenn er überlebt: Taucht im Lazarett auf, schweigt aber über seine Natur. Nur die SCs kennen die Wahrheit.
    - Wenn er stirbt: Seine Notiz (Handout 6) bleibt der Hinweis, dass Wesen nicht gleich Feinde sind – sein Opfer wirkt wie ein Versprechen.

Handout-Übersicht im Spielfluss

1. **Skizze des Torpedoraums (H1):** Finale, taktisches Hilfsmittel.
2. **Kapitänslogbuch (H2):** Frühe Recherche, fördert Misstrauen.
3. **Funkspruch (H3):** Szene 4, technisches Abfangen.
4. **Adler-Notizen (H4):** Szene 3, Okkultes Wissen.
5. **SOE-Dokument (H5):** Übergang, Mission 5.
6. **Oskars Notiz (H6):** Szene 4, symbolischer Wendepunkt für den Wesen-Übergang.

Stimmungsmittel

- **Geräuschkulisse**: stetiges Brummen der Motoren, metallisches Knacken der Hülle, Wassergeräusche.
- **Gerüche**: Diesel, Schweiß, feuchter Stahl, rationiertes Essen.
- **Enge**: Lass die Spieler ständig fühlen, wie wenig Platz sie haben. Schlafkojen dicht an dicht, Leitern, die durch enge Schächte führen, überall Körperkontakt.
- **Paranoia**: Die Besatzung ist abergläubisch. Sie tuscheln über „die Kiste“, träumen schlecht, reagieren nervös auf Fremde.

Eskalationsstufen

Führe die Bedrohung langsam ein – stufenweise, damit der Druck stetig wächst.

1. **Misstrauen** – ein Wachposten oder Unteroffizier hinterfragt ihre Identität.
2. **Anspannung** – ein Manöver zwingt alle in höchste Konzentration (z. B. Luftangriff).
3. **Erste Omen** – ein Matrose hört Stimmen, einer ertrinkt fast in seiner Koje (Wasser tritt aus Rohren aus).

4. **Konfrontation** – der Kapitän will das Artefakt zeigen lassen, der okkulte Berater Adler drängt auf ein Ritual.
5. **Endkampf** – Sabotage, Flucht oder offene Schlacht im U-Boot.

Handlungsmöglichkeiten der Spieler

- **Verhandeln**: Sie können den Leutnant Mertens auf ihre Seite ziehen.
- **Sabotieren**: Über Maschinenraum oder Funk. Jede Manipulation erhöht das Risiko, entdeckt zu werden.
- **Stehlen**: Zugang zum Torpedoraum und zur Kiste, unter Beobachtung der Wache.
- **Zerstören**: Sprengladung anbringen, auch mit Gefahr für die eigenen Leben.
- **Überzeugen**: Den Kapitän oder Adler in den Wahnsinn treiben, indem sie ihnen die Wahrheit über das Artefakt vor Augen führen.

Spielleiterkniffe

- **Angstmechanik einsetzen**: Wiederkehrende Furchtproben (SG 15–20) verdeutlichen, wie das Artefakt wirkt.
- **Moralische Entscheidung**: Nicht der Kampf allein entscheidet, sondern wie die Gruppe mit dem Relikt umgeht.
- **Risiko der Umgebung**: Jeder Schuss, jede Explosion könnte das Boot ernsthaft beschädigen – betone das ständig.

Finale Varianten

- **Flucht mit Artefakt**: Die Ermittler entkommen über ein Rettungsboot oder im Chaos der Schlacht.
- **Zerstörung**: Das Boot sinkt mitsamt der Axt, die Ermittler retten sich knapp.
- **Unheilvolle Macht**: Einer der SCs nutzt das Artefakt – und trägt künftig dessen Stigma.

Übergang zur nächsten Mission

Nachdem das U-Boot zerstört, verlassen oder verlassen *worden ist*, wachen die Ermittler in einem britischen Lazarett an der Küste auf. Ein Offizier der **Special Operations Executive (SOE)** erwartet sie bereits.
Er legt ihnen neue Dokumente vor:

- Die Nazis haben nicht nur im Atlantik nach Artefakten gesucht.
- In **Nordafrika** wurde ein archäologischer Fund gemacht, der angeblich mit uralten Kulten verbunden ist.

- Ihr nächster Auftrag: *den Wüstenkriegsschauplatz infiltrieren, bevor Himmlers Abteilung Schwarze Sonne auch dort zuschlägt*.

Mission 5 – Nordafrika

Einleitung

„Die Sonne steht hoch über Alexandria, und das Meer riecht nach Salz, Öl und Schießpulver. Soldaten marschieren durch die Straßen, Spione wechseln Blicke zwischen den Basaren, und irgendwo inmitten des Lärms verschwinden Männer und Frauen spurlos.
Ihr seid hier, weil Gerüchte euch erreicht haben: Eine Expedition, die Grabungen leitete, ist nicht zurückgekehrt. Deutsche Offiziere sollen ihre Finger im Spiel haben – und etwas suchen, das nicht in die Hände der Achsenmächte fallen darf, etwas uraltes.
Die Wüste wartet, und in ihrem Sand schläft etwas, das älter ist als Krieg und Religion.“

Szenenübersicht

Szene 1 – Alexandria: Stimmen im Staub

- **Ort:** Basare, Hafen, Kolonialviertel.
- **Ziel:** Informationen sammeln, Dr. Selima treffen.
- **Proben:**
  - Menschenkenntnis SG 15 – Informant lügt.
  - Bluffen SG 18 – SC tarnen ihre Absichten.
  - Heimlichkeit SG 15 – Verfolger abhängen.
- **Konflikt:** 2–3 deutsche Agenten (RK 13, TP 12, Angriff +3, Pistole 1W10).

Szene 2 – Tobruk: Festung am Meer

- **Ort:** Umkämpfte Hafenstadt.
- **Ziel:** Karawane und O’Reilly gewinnen.
- **Proben:**
  - Überzeugen SG 16 – O’Reilly überzeugt, mitzukommen.
  - Überleben (Militär) SG 14 – Vorräte besorgen.
  - Technik/Sprengstoff SG 18 – deutsche Kisten sabotieren.
- **Konflikt:** 1W6 Wehrmachtssoldaten (RK 14, TP 15, Angriff +4).
- **NSC-Auftritt:** Hauptmann Kretschmer wirft drohende Schatten.

Szene 3 – Karawane durch die Sahara

- **Ort:** Endlose Dünen, Nächte unter Sternen.
- **Ziel:** Überleben, Verrat aufdecken.
- **Proben:**
  - Überleben SG 17 pro Tag – Wasser/Lager. Misslingen: 1W6 Schaden.
  - Wahrnehmung SG 18 – Spion erkennen.
  - Heimlichkeit SG 15 – Patrouillen umgehen.
- **Begegnung:** Hyänenrudel (RK 13, TP 10, Angriff +2, Biss 1W6).
- **NSC:** Beduinen warnen: „Das Tier kennt keine Sonne."

Szene 4 – Die Ruinenstätte

- **Ort:** Halb verschütteter Tempel, Hieroglyphen.
- **Ziel:** Expedition finden, Artefakt sichern.
- **Proben:**
  - Wissen (Archäologie) SG 18 – Hieroglyphen entschlüsseln.
  - Wahrnehmung SG 14 – Spuren der Expedition.

    (Handouts 6a & 6b)
  - Menschenkenntnis SG 20 – Kretschmers Besessenheit.

- **Konflikt:** 6 Soldaten + Kretschmer selbst.
- **Gefahr:** Einsturzfalle – Reflex SG 17 oder 2W6 Schaden.

Szene 5 – Finale: Ammit erwacht

- **Ort:** Grabkammer, hallend von uralten Schreien.
- **Ziel:** Endkampf oder Bannritual.
- **Proben:**
  - Furchtprobe SG 18 – gegen Ammit bestehen.
  - Technik SG 16 – Säulen einstürzen lassen (2W12 Schaden).
  - Ritual: 5 Runden, jede Runde Wissen (Religion) SG 20 – Dr. Selima benötigt Schutz.
- **Kampf:**
  - **Ammit** (RK 18, TP 85, Biss +10 2W10+5, Klauen +8 1W8+5, Furchtaura, Regeneration 5).
  - Kretschmer könnte Artefakt benutzen.
- **Ausgang:** Artefakt zerstört, versiegelt oder entfesselt.

Handouts

Handout 1 – Tagebuchseite der Expedition

(zerfledderte, sandverstaubte Seite, hastig geschrieben)

14. Tag der Grabung

Die Sonne brennt gnadenlos, doch in den Kammern unter dem Sand herrscht eine eigentümliche Kühle.

Wir fanden Hieroglyphen – keine Lobpreisungen, sondern Warnungen.
„Die Seelenverschlingerin erwacht mit dem Herz des Unreinen.“

Einige meiner Kollegen weigern sich, weiterzugehen. Die Deutschen drängen.
Wir fürchten, bald nicht mehr frei entscheiden zu können…

Handout 2 – Geheimtelegramm (Berlin → Tobruk)

*(Maschinenschrift, Stempel „GEHEIM“)

Absender: Oberkommando der Wehrmacht, Berlin
Empfänger: Hauptmann Rudolf Kretschmer, Tobruk

Befehl:
Objekt fast gesichert. Erfolg Ihrer Mission von größter Bedeutung.
Erwarten Bericht bis Ende der Woche.

Sieg wird nicht allein durch Stahl entschieden, sondern auch durch alte Mächte.

– Im Namen des Führers

#

Handout 3 – Karte des Karawanenwegs

(Packpapier, handgezeichnet, Kanten verbrannt)

- Rote Linie: Alexandria → Tobruk.
- Gestrichelte Linien: weiter in die Sahara.
- X: „Grabungsstätte“.
- Bleistiftnotiz: *„Nächte kälter als gedacht. Wasserreserven knapp.“*

- Arabische Handschrift: *„Beware the beast that knows no sun.“*

Handout 4 – Britischer Funkspruch (Tobruk)

(Wachspapier, Morse-Echo im Hintergrund)

13. Mai 1941 – 22:15 Uhr

> **„An HQ Kairo STOP**
> **Gerüchte über deutsches Sonderkommando …STOP…Erwähnen Monster unter Sand STOP…Soldaten berichten von Brüllen tief unter Erde STOP…Situation ernst STOP“**

Handout 5 – Notizzettel Dr. Selima al-Masri

(zerknittert, mit Blutfleck in der Ecke)

> „Nur das **Ritual der Feder und des Herzens** kann das Tier bannen.
>
> Ich brauche **fünf Durchgänge** der Worte.
> Jede Störung gefährdet uns alle.
>
> → Das Artefakt darf NIEMALS in falsche Hände fallen.“

Handout 6 a– Hieroglyphen-Tafel

Auf der Ausgrabungsstelle gefunden

Sie Zeigt einen Pharaonen, der ein Objekt hoch hält, und seine Gegner winden sich auf dem Boden vor Schmerzen.

Handout 6 b- Bildtablet, Miniaturfassung der Großen Hieroglyphentafel, ebenfalls auf der Ausgrabungsstelle gefunden. Sie zeigt reduziert dieselbe Szene wie die Tafel.

NSCs

Hauptmann Rudolf Kretschmer (Antagonist)

Ein ehrgeiziger Wehrmachtsoffizier, der glaubt, das Artefakt sei der Schlüssel zum Endsieg. Sein Blick ist kalt, fanatisch – und er kennt kein Zögern.

Profil:

- **Klasse:** Mensch (Offizier)
- **Beruf:** Soldat / Befehlshaber
- **Stärke 14 (+2), Geschick 12 (+1), Konstitution 13 (+1), Intelligenz 12 (+1), Weisheit 10 (+0), Charisma 15 (+2)**
- **TP:** 23 (10 + KON 13)
- **GS:** 10 (WEI 10 × 1)
- **RK:** 11 (10 + GE-Mod) + Offiziersmantel (+1) = 12
- **Initiative:** +1
- **Rettungswürfe:** STÄ +4, GES +3, KON +2, INT +3, WEI +1, CHA +4

- **Fertigkeiten:** Einschüchtern +6, Bluffen +5, Wissen (Militär) +5, Beobachtung +3
- **Talente:** Eiserner Wille, Anführen (Verbündete in 9 m erhalten +1 auf Angriffe)
- **Angriffe:**
    - Pistole Luger P08, Angriff +5, Schaden 1W8+1
    - Offizierssäbel, Angriff +4, Schaden 1W6+2
- **Ausrüstung:** Offiziersuniform, Karte der Grabungsstätte, Luger, Säbel, Fernglas

---

Dr. Selima al-Masri (Verbündete)

Eine ägyptische Archäologin, die sich gegen die Ausplünderung ihres Landes stellt. Mutig, gebildet – und die Einzige, die das Bannritual kennt.

Profil:

- **Klasse:** Mensch (Wissenschaftlerin)
- **Beruf:** Archäologin
- **Stärke 8 (-1), Geschick 12 (+1), Konstitution 10 (+0), Intelligenz 17 (+3), Weisheit 15 (+2), Charisma 13 (+1)**
- **TP:** 10 (10 + KON 10)
- **GS:** 14 (WEI 15 × 1)
- **RK:** 11 (10 + GE-Mod)
- **Initiative:** +1
- **Rettungswürfe:** STÄ -1, GES +2, KON +0, INT +4, WEI +3, CHA +2
- **Fertigkeiten:** Wissen (Archäologie) +9, Okkultes Wissen +6, Sprachen +8, Menschenkenntnis +6
- **Talente:** Sprachbegabung (alle SG für Sprachen -2), Gelehrte (Vorteil bei Wissensproben)
- **Angriffe:**
    - Revolver Webley, Angriff +2, Schaden 1W8
- **Ausrüstung:** Notizbücher, Hieroglyphenfragmente, Webley-Revolver, Verbandszeug

---

Sergeant Thomas O'Reilly (Alliierter)

Ein irischer Wüstenspäher, der mehr Vertrauen in seinen Instinkt als in Karten hat. Rau, aber loyal bis in den Tod.

Profil:

- **Klasse:** Mensch (Soldat)

- **Beruf:** Späher
- **Stärke 13 (+1), Geschick 16 (+3), Konstitution 12 (+1), Intelligenz 11 (+0), Weisheit 14 (+2), Charisma 10 (+0)**
- **TP:** 21 (10 + KON 12 + Berufsvorteil Soldat +1)
- **GS:** 12 (WEI 14 × 1)
- **RK:** 13 (10 + GE-Mod) + Lederweste (+1) = 14
- **Initiative:** +3
- **Rettungswürfe:** STÄ +2, GES +4, KON +2, INT +1, WEI +3, CHA +0
- **Fertigkeiten:** Überleben (Wüste) +7, Heimlichkeit +6, Fährtenlesen +6, Beobachtung +5
- **Talente:** Präzisionsschuss (doppelter Schaden bei 20), Zäher Hund (1× pro Kampf 5 TP ignorieren)
- **Angriffe:**
    - Lee-Enfield-Gewehr, Angriff +6, Schaden 2W6+3, Reichweite 90 m
    - Dolch, Angriff +3, Schaden 1W4+1
- **Ausrüstung:** Scharfschützengewehr, Dolch, Wasserreserven, Feldstecher

---

Ammit, die Seelenverschlingerin (Wesen, Endgegner)

Eine Kreatur aus den Hallen des Totengerichts: Krokodilskopf, Menschenleib, Schuppenhaut. Sie verkörpert Angst, Strafe und das Ende der Seelen.

Profil:

• **Wesensart:** Mythisches Unikat

• **Stärke 20 (+5), Geschick 12 (+1), Konstitution 18 (+4), Intelligenz 6 (-2), Weisheit 14 (+2), Charisma 8 (-1)**

• **TP:** 28 (10 + KON 18) + Kreaturenbonus = 85

• **GS:** 15 (WEI 14 × 1)

• **RK:** 10 + GE-Mod + natürliche Panzerung (+7) = 18

• **Initiative:** +1

• **Rettungswürfe:** STÄ +7, GES +3, KON +6, INT -1, WEI +3, CHA +0

- **Fertigkeiten:** Einschüchtern +6, Wahrnehmung +5
- **Besondere Fähigkeiten:**

  - **Furchtaura** (SG 18, bei Scheitern -2 auf Angriffe für 1W4 Runden)
  - **Niedertrampeln** (SG 16, 2W6+5 Schaden, Gegner am Boden)
  - **Regeneration 5** pro Runde
  - **Immunität gegen normale Waffen** (nur Silber, Artefakte oder Bannritual wirken)
- **Angriffe:**
  - Biss +10, Schaden 2W10+5
  - Klauenhieb +8, Schaden 1W8+5

Spielleiterkapitel

Literarischer Auftakt

„Die Wüste kennt kein Erbarmen. Sie verschlingt Männer, Armeen, Reiche – ohne Spuren zu hinterlassen. Doch tief unter dem Sand, in Tempeln, die älter sind als Ägyptens Pyramiden, regt sich etwas. Die Deutschen nennen es ein ‚Objekt', die Ägypter flüstern von einer ‚Seelenverschlingerin'. Eure Aufgabe: verhindern, dass die Wahrheit unter dem Sand erwacht – oder schlimmer, in den Dienst des Reiches gestellt wird."

Szenenanalyse

Dramaturgische Struktur

- **Szene 1: Alexandria** – Informationsbeschaffung, Spionage, erste Begegnung mit Dr. Selima und deutschen Agenten.
- **Szene 2: Tobruk** – Belagerungsstimmung, Sabotage, O'Reillys Einführung, Kretschmers Präsenz.
- **Szene 3: Karawane** – Härte der Natur, Verrat, Beduinenwarnung.
- **Szene 4: Ruinenstätte** – Archäologische Entdeckungen, deutsche Truppen, Kretschmers Angriff.
- **Szene 5: Finale** – Erwachen von Ammit, Ritual oder Kampf, Entscheidung über das Artefakt.

Spannungsbogen

1. **Ermittlung** (Intrigen in Alexandria).
2. **Konflikt** (Sabotage und Kämpfe in Tobruk).
3. **Überleben** (Wüste als Feind).
4. **Mysterium** (Entdeckungen in den Ruinen).
5. **Höhepunkt** (Konfrontation mit Ammit und Kretschmer).

Szenendurchführung mit Proben

Szene 1 – Alexandria

- **Proben:** Menschenkenntnis SG 15 (Lügen erkennen), Bluffen SG 18 (eigene Tarnung).
- **Handout:** Tagebuchseite der Expedition.
- **Ereignis:** Deutsche Agenten versuchen, Informationen abzufangen → Verfolgungsjagd oder Schlägerei.
- **Ziel:** SC erfahren, dass Expedition in die Wüste aufbrach.

Szene 2 – Tobruk

- **Proben:** Überreden SG 16 (O'Reilly überzeugen), Technik SG 18 (deutsche Kisten sabotieren).
- **Handout:** Geheimtelegramm aus Berlin, Propaganda-Flugblatt.
- **Ereignis:** Scharmützel mit Wehrmachtstrupps. Kretschmer tritt als bedrohlicher Schatten auf.
- **Ziel:** SC sichern Karawane, gewinnen O'Reilly als Führer.

Szene 3 – Karawane

- **Proben:** Überleben SG 17 (Wasser/Lager), Wahrnehmung SG 18 (Spion entlarven).
- **Handout:** Karte des Karawanenwegs.
- **Ereignis:** Verrat innerhalb der Gruppe; nächtlicher Angriff (Hyänen oder Patrouille).
- **Ziel:** SC erfahren von Beduinen, dass in den Ruinen „ein Tier schläft, das keine Sonne kennt".

Szene 4 – Ruinenstätte

- **Proben:** Wissen (Archäologie) SG 18 (Hieroglyphen deuten), Wahrnehmung SG 16 (Expeditionsspuren). Wahrnehmung SG 14 – Spuren der Expedition (Handouts 6a & 6b)
- **Handout:** Britischer Funkspruch, Notizzettel von Selima.
- **Ereignis:** Konfrontation mit Kretschmer und Soldaten; Deckeneinsturz (Reflex SG 17).
- **Ziel:** Artefakt gefunden, Ammit kurz vor dem Erwachen.

Szene 5 – Finale: Ammit erwacht

- **Proben:** Furcht SG 18, Technik SG 16 (Säulen einstürzen), Wissen (Religion) SG 20 (Ritual durchführen).
- **Handout:** Selimas Notizzettel erneut als Rettungsanker.
- **Ereignis:** Kampf gegen Ammit und Kretschmer; Schutz des Rituals.
- **Ziel:** Artefakt-Entscheidung → Vernichtung, Versiegelung oder Missbrauch.

NSC-Einsatz

- **Dr. Selima al-Masri:** Wissenschaftlicher und moralischer Anker. Sie hält die SC davon ab, das Artefakt leichtfertig zu benutzen.
- **Sergeant O'Reilly:** Praktischer Helfer in der Wüste. Kann SC das Leben retten, wenn sie Fehler machen (z. B. bei Überleben-Proben).
- **Hauptmann Kretschmer:** Bedrohung im Hintergrund, steigert den Druck durch Telegramme und Agenten. Im Finale tritt er persönlich auf.
- **Ammit:** Übernatürliche Eskalation. Ziel ist nicht reiner Kampf, sondern ein moralisches Dilemma.

Handout-Verteilung

- **Alexandria:** Tagebuchseite (Expedition).
- **Tobruk:** Geheimtelegramm + Propaganda-Flugblatt.
- **Karawane:** Karte.
- **Ruinenstätte:** Britischer Funkspruch + Notizzettel Selima + Hieroglyphentafel/Tablet
- **Finale:** Selimas Notizzettel erneut (spielerische Erinnerung ans Ritual).

Atmosphäre & Stil

- **Alexandria:** Spione, Zigarettenrauch, Stimmen im Basar, Schatten hinter bunten Lichtern.
- **Tobruk:** Donnern der Geschütze, Rauch, Leichen in Trümmern, Soldaten mit müden Gesichtern.
- **Wüste:** Wind wie Klingen, endlose Leere, Sternenhimmel, Sand wie ein Meer.
- **Ruinen:** Hieroglyphen, Staub, uralte Schreine, Hallen der Stille.
- **Finale:** Fackeln flackern, Erde bebt, uraltes Brüllen, Ritualgesänge, Panik.

Übergang in nächstes Szenario (Mission 6 – Italien: Schatten des Vatikans)

Am Ende, egal wie die Entscheidung fällt, erhalten die SC eine Nachricht aus Europa. Ein britischer Offizier (oder Agent von Section G) tritt auf:

„Gut gemacht. Doch der Krieg kennt keine Pause. Unsere Informanten berichten: In Rom bewegt sich etwas. Mussolini selbst soll ein Artefakt an Hitler übergeben wollen. Ihr habt kaum Zeit – euer nächster Einsatz führt euch in die Katakomben unter dem Vatikan."

So endet Mission 5 und öffnet die Tür zu Mission 6 – **Schatten des Vatikans**.

Mission 6: Italien – Schatten des Vatikans

Einführung

Rom, Frühjahr 1939.

Europa steht kurz vor dem Abgrund. Während Deutschland und Italien ihre Achse festigen, blickt die Welt nach Rom, wo Papst Pius XII. frisch in sein Amt eingeführt wurde. Hinter den Mauern des Vatikans wird nicht nur um die Seele der Kirche gerungen – sondern auch um Macht, Geheimnisse und uralte Dokumente, die im richtigen Moment Kriege beenden oder beginnen könnten.

Die Spielercharaktere werden von ihren Auftraggebern nach Italien entsandt. Offiziell sollen sie politische Entwicklungen beobachten, inoffiziell aber auch ein **geheimes Dossier** sicherstellen, das Hinweise auf die okkulten Forschungen der Nazis enthält. Das Dossier liegt Gerüchten zufolge in der **Biblioteca Apostolica Vaticana**, tief in den Archiven des Vatikans verborgen.

Doch nicht nur deutsche Agenten haben Interesse. Innerhalb des Vatikan selbst tobt ein stiller Machtkampf zwischen konservativen Kardinälen, opportunistischen Faschisten und jenen, die versuchen, den drohenden Krieg abzuwenden.

Die Mission verbindet Spionage, Infiltration und moralische Fragen: Wem kann man trauen? Welche Kompromisse sind nötig? Und was passiert, wenn der eigene Glaube erschüttert wird?

Szenenstruktur

Szene 1 – Ankunft in Rom

Rom, Frühjahr 1939. Die Stadt ist ein Mosaik aus Sonnenlicht und Schatten. Auf den breiten Straßen marschieren Kolonnen in schwarzen Hemden, an den Fassaden hängen rote Banner mit Liktorenbündeln. Zwischen den Häuserzeilen stehen Männer, die nichts anderes tun, als zu beobachten.

Im Antico Caffè Greco, in einer Ecke nahe der Piazza di Spagna, wartet Emilio Conti. Nervös rührt er in seinem Espresso, seine Finger zittern, als er den Spielern einen gefalteten Brief zusteckt. Noch ehe er zu sprechen wagt, betritt ein Duo in grauen Mänteln das Café: OVRA-Agenten, die die Szene mustern, als wollten sie jeden Atemzug protokollieren.

Conti flüstert: *„Ihr müsst vorsichtig sein. Sie jagen nicht nur euch. Es gibt noch andere, die sich im Schatten bewegen… einer von ihnen sucht euch. Ich weiß nicht, ob ihr ihm trauen könnt.“*

Hier fällt zum ersten Mal der verdeckte Hinweis auf Jakob Krüger – als Gerücht, noch namenlos.

- **Stimmung:** Die Ewige Stadt pulsiert, überall Fahnen mit Hakenkreuzen und Liktorenbündeln.
- **Ereignis:** Treffen mit einem Kontaktmann in einem Café nahe der Piazza Venezia. Er übergibt erste Hinweise.
- **Probe:** *Menschenkenntnis SG 15* → Der Kontaktmann steht unter Beobachtung.
- **Komplikation:** Zwei OVRA-Agenten (italienische Geheimpolizei) verfolgen die Spieler.
- **Optional:** Eine Verfolgungsjagd durch die engen Gassen Trasteveres.

Szene 2 – Der Vatikan bei Nacht

Der Weg in den Vatikan ist ein Labyrinth aus dunklen Gängen, schweigenden Statuen und dem hallenden Schritt der Schweizergarde. Die Luft ist schwer vom Geruch nach Kerzenwachs und kaltem Stein.

In einer Seitenkapelle, verborgen hinter einer unscheinbaren Tür, treffen die Ermittler auf einen Mann, der aus dem Halbschatten tritt: **Jakob Krüger**. Sein Gesicht ist vom Krieg gezeichnet, seine Augen leuchten unruhig gelb. Er trägt zivile Kleidung, doch seine Haltung verrät den Soldaten – und das Raubtier unter der Haut.

„Ich weiß, wonach ihr sucht. Die Deutschen wollen es auch. Ich war einer von ihnen… aber nie wieder. Helft mir, und ich helfe euch. Oder lasst mich hier – es macht keinen Unterschied mehr.“

Die Kapelle ist der erste Wendepunkt: Vertrauen die Spieler Krüger, gewinnen sie einen wertvollen Begleiter mit Insiderwissen. Lehnen sie ihn ab, bleibt er im Hintergrund – aber er wird später wieder auftauchen.

- **Stimmung:** Dunkle Korridore, Wachposten der Schweizergarde, der Duft von Weihrauch in der Ferne.
- **Aufgabe:** Einschleusen in die vatikanischen Archive. Einführung Jakob Krüger
- **Proben:**
    - *Heimlichkeit SG 20* → ungesehen an den Wachen vorbei.

  - *Wissen (Religion) SG 15* → Orientierung in den vatikanischen Gängen.
- **Zwischenspiel:** Jemand bietet Hilfe – doch ist er wirklich ein Verbündeter?

Szene 3 – Das Dossier

Tief unter dem Petersdom, in den Gewölben der Biblioteca Apostolica Vaticana, riecht es nach Staub und Ewigkeit. Endlose Regale mit Folianten ragen in die Dunkelheit, einzelne Kerzen flackern wie Seelenlichter.

Hier liegt das Ziel: ein Dossier, das in den Protokollen **„Codex Umbrae“** genannt wird. Seine Seiten flüstern von Pakten im Schatten, von Macht über Völker.

Doch die Stille zerreißt, als Schritte hallen: **Hauptmann Weber**, Abwehr-Agent, tritt mit kaltem Blick in den Saal. Er hat denselben Auftrag.
Wenn Jakob Krüger die Gruppe begleitet, zieht er instinktiv die Schultern hoch, als würde er seine Woge kaum beherrschen. Ein Knurren in der Kehle – der Hass auf seine früheren Kameraden.

Das Archiv wird zum Schauplatz des ersten offenen Konflikts. Mit Krüger an der Seite kann der Kampf zu einer blutigen, aber überlebbaren Auseinandersetzung werden. Ohne ihn müssen die Spieler raffinierter vorgehen.

- **Stimmung:** In den Tiefen der Biblioteca: endlose Regale, verbotene Schriften, flackerndes Licht.
- **Fokus:** Das gesuchte Dossier trägt den Titel „Codex Umbrae“.
- **Probe:** *Wissen (Geschichte) SG 18* → Erkennen, dass das Dokument nicht nur politische, sondern auch okkulte Hinweise enthält.
- **Konflikt:** Ein deutscher Abwehr-Agent erscheint zeitgleich – er hat denselben Auftrag.

Szene 4 – Der Kardinal

Ein Saal im Apostolischen Palast, voller Gold und Kälte. **Kardinal Bellori** empfängt die Ermittler mit einem Lächeln, das mehr Drohung als Freundlichkeit ist. Er weiß von Krügers Wesen – und macht daraus ein Spiel.

„Die Kirche kann Türen öffnen, die für andere verschlossen bleiben. Aber nicht, wenn ihr euch mit… solchem Gesindel zeigt. Ihr wollt meinen Schutz? Dann bringt mir, was meine Feinde gegen die Kirche richten wollen – und haltet dieses Tier fern.“

Hier geraten die Ermittler in ein moralisches Dilemma. Verraten sie Krüger, gewinnen sie Belloris Unterstützung. Halten sie zu ihm, riskieren sie die Feindschaft eines einflussreichen Mannes.

Krüger selbst bleibt still, sein Blick auf den Boden, die Fäuste geballt. Er wird nicht um Gnade bitten.

- **Stimmung:** Ein geheimes Treffen im Schatten des Petersdoms.
- **Ereignis:** Kardinal Bellori (fiktiv) bietet den Spielern Schutz – verlangt aber im Gegenzug einen Gefallen: ein kompromittierendes Schreiben verschwinden zu lassen.
- **Probe:** *Diplomatie SG 17* → die Forderung abmildern.
- **Moral:** Folgen die Spieler seinem Spiel oder riskieren sie, ihn zum Feind zu machen?

Szene 5 – Finale im Apostolischen Palast

Die Glocken des Petersdoms schlagen Mitternacht. In einem verborgenen Saal des Palastes verflechten sich die Fäden: Weber und seine Abwehr-Agenten, OVRA-Männer im Schatten, Belloris Gehilfen – und die Spieler.

Krüger steht an ihrer Seite oder ist ihr unsichtbarer Schatten, je nachdem, ob sie ihn aufgenommen haben. Wenn er kämpft, geschieht es mit der Wildheit eines Tieres – ein Blutbad, das Schrecken wie Rettung zugleich ist. Manche Augen werden voller Furcht auf die SCs fallen: „Sie kämpfen mit einem Monster."

Am Ende haben die Ermittler entweder das **Codex Umbrae**, einen blutigen Verbündeten – oder nur die Erkenntnis, dass Rom ein Schachbrett ist, auf dem sie gerade die erste Partie verloren oder gewonnen haben.

Die letzte Notiz im Dossier verweist bereits auf die Wüste: **„Nordafrika – Expedition verschollen."**

- **Stimmung:** Ein versteckter Saal im Vatikan, prunkvoll, doch die Atmosphäre ist von Intrigen durchzogen.
- **Konflikt:** Die Spieler geraten zwischen drei Parteien – deutsche Agenten, italienische Faschisten und eine kleine Gruppe kirchlicher Dissidenten.
- **Probe:** *Bluffen oder Einschüchtern SG 20* → die Situation drehen.
- **Kampfoption:** Feuergefecht oder Flucht durch Geheimgänge.
- **Schluss:** Mit oder ohne Dossier gelingt die Flucht – aber die Folgen sind gravierend.

Handouts

Handout A – Brief des Kontaktmanns

Ein unscheinbarer Zettel, auf dünnem Papier, gefaltet. Die Tinte wirkt hastig, an einigen Stellen verschmiert. Unten ein kleiner Kaffeefleck.

> *Caro amico,*
>
> *ich kann nicht lange schreiben – man beobachtet mich.*
>
> *Morgen, zur achten Stunde des Abends, treffen wir uns im Café Antico Caffè Greco nahe der Piazza di Spagna.*
> *Dort werde ich Euch das Wenige geben, das ich retten konnte.*

Hütet Euch vor den Männern mit den dunklen Mänteln. Sie hören jedes Wort.

— E.

Handout B – Skizze des vatikanischen Archivs

Auf rauem, vergilbtem Papier. Eine grobe Zeichnung in Bleistift: verschlungene Korridore, einige Räume mit Symbolen markiert.

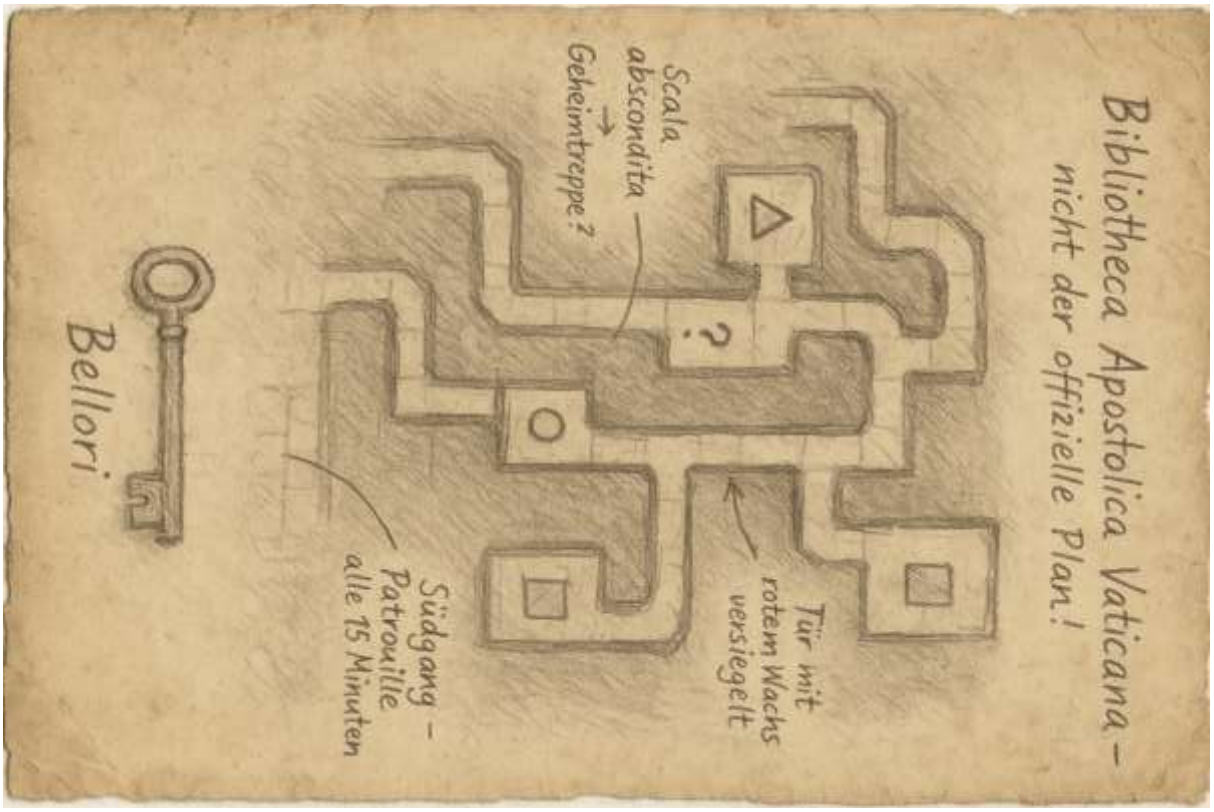
Oben steht in krakeliger Schrift:

„Bibliotheca Apostolica Vaticana – nicht der offizielle Plan!“

Randnotizen:

- „*Scala abscondita*“ → Geheimtreppe?
- „Tür mit rotem Wachs versiegelt“
- „Südgang – Patrouille alle 15 Minuten“
- „Codex? → *Umbrae?*“

Am unteren Rand: eine schlichte Zeichnung eines Schlüssels, daneben: „Bellori“.



Handout C – Seite aus dem „Codex Umbrae“

Ein Blatt, scheinbar aus einem alten Folianten gerissen. Pergamentartig, in feiner lateinischer Schrift, mit roten Initialen und schwarzen Rändern.

„Et cum umbra pactum fiat,
ibi invenitur potestas super gentes.
Qui codicem tenet,
reget exercitus occultos.“

(Und wenn der Schattenpakt geschlossen wird, dort findet sich die Macht über die Völker. Wer das Buch hält, wird Heere des Verborgenen führen.)

Am Rand, in anderer Handschrift (wohl neueren Datums):
„**Berlin – Abwehr** interessiert. Unbedingt sichern.“

Handout D – Geheimschreiben des Kardinals Bellori

Ein fein gefalteter Brief, gedruckt auf dickem Papier mit Wappenprägung. Der Text ist in eleganter, aber kühler Sprache verfasst.

Ad maiorem gloriam Dei.

Den werten Überbringern sei gesagt:
Wer in dieser Stadt Schutz sucht, wird ihn finden – doch nie ohne Preis.

Ein Dokument, welches das Ansehen der Kirche in den Augen der Welt beschmutzen könnte, befindet sich in den Händen falscher Brüder.
Bringt es mir, und ich öffne für Euch Türen, die selbst Engel nicht durchschreiten dürfen.

Versagt Ihr – so seid Ihr mir Feinde.

Cardinalis Bellori

Am unteren Rand, mit roter Tinte nachträglich: **„Non tradetis Germanis.“**

Handout E – Krügers Geständnis

Ein zerknittertes Blatt, handschriftlich, Tinte tief ins Papier gedrückt. Man spürt die Wut und Verzweiflung in jeder Zeile.

„Ich habe getan, was man mir befahl.
Ich habe gejagt, wie ein Tier.

Dann sah ich, was sie wirklich sind – nicht Menschen, nicht Götter, nur Schlächter.

Ich schwor mir: Nie wieder.

Jetzt jagen sie mich. Für die einen bin ich ein Verräter, für die anderen ein Monster.
Aber ich will nicht länger Blut vergießen.

Helft mir, es richtig zu machen.
— Jakob K.“

NSCs

Jakob Krüger (Blutbader, deutscher Deserteur) – Verbündeter/Antiheld

Wesen/Klasse: Blutbader (Woge), Kämpfer
Begegnungsrolle: Starker Nahkämpfer, heikle Moral

Einführung im Szenario

Jakob Krüger begegnet den Spielern im Vatikan – zunächst misstrauisch, fast feindselig. Er ist ein **deutscher Deserteur**, Blutbader, der seine Vergangenheit hinter sich lassen will. In Rom sucht er Zuflucht bei Geistlichen, doch seine Existenz ist prekär: für die Nazis ein Verräter, für viele Menschen ein Monster.

Szenischer Auftritt:

- Szene 2 oder 3: Ein junger Mönch führt die Spieler in eine Seitenkapelle. Dort tritt Krüger hervor – groß, angespannt, mit gelben Augen im Halbdunkel.
- Er bietet Informationen über die deutschen Abwehr-Agenten im Vatikan.
- Krüger ringt sichtbar mit sich: *„Ich war einer von ihnen… aber nie wieder. Helft mir, es richtig zu machen.“*

Dramatische Funktion

- Er ist die **erste offenbare Wesen-Unterstützung**, die die Spieler annehmen oder ablehnen können.
- Er bietet Insiderwissen, aber sein Blutbader-Wesen weckt instinktives Misstrauen.
- Moralische Entwicklung: Die Spieler müssen erkennen, dass nicht alle Wesen Feinde sind.

Attribute: Str 16 (+3), Ges 13 (+1), Kon 15 (+2), Int 11 (+0), Wei 12 (+1), Cha 9 (–1)
Abgeleitet: RK 15 (Leder + Ges), TP 32, Init +1, Bewegung 9 m
Rettungswürfe: Zäh +5, Ref +3, Wil +4
Angriffe:

- Revolver (6 Schuss) +5, 1W10, 12 m
- Messer +6, 1W6+3
- **Woge – Krallen** +7, 1W8+3; bei bestät. Krit zusätzl. Einschüchtern-Probe gg. SG 15 (zittern)

Fertigkeiten: Einschüchtern +8, Menschenkenntnis +6, Überleben +6, Heimlichkeit +5, Beobachtung +5
Talente/Kräfte:

- **Woge (Blutbader):** 1× pro Szene; Dauer bis Szenenende; +2 Str (bereits eingerechnet bei Krallen-Angriff), Vorteil auf Einschüchtern-Proben in Nahkampfreichweite.
- **Zäher Hund:** Ersten erlittenen Schaden pro Szene halbieren (abgerundet).

- **Spurennase:** Vorteil auf Überleben zum Aufspüren (Geruch).
  Ausrüstung: Abgenutzter Revolver, Messer, Ziviljacke (Leder), Rosenkranz, falsche Entlassungspapiere.
  Taktik: Bleibt im Schatten, eröffnet im Notfall das Feuer, **Woge** nur, wenn Zivilisten außer Gefahr sind. Schützt SC instinktiv, wenn sie ihn respektieren.

Emilio Conti (italienischer Kontaktmann) – Informant

Spezies/Klasse: Mensch, Ermittler
Begegnungsrolle: Späher/Netzwerker, schwach im Kampf

Attribute: Str 10 (+0), Ges 12 (+1), Kon 11 (+0), Int 14 (+2), Wei 13 (+1), Cha 12 (+1)
Abgeleitet: RK 12, TP 14, Init +1, Bewegung 9 m
Rettungswürfe: Zäh +1, Ref +2, Wil +4
Angriffe: Pistole +3, 1W8, 9 m; Knüppel +2, 1W6
Fertigkeiten: Beobachtung +6, Bluffen +6, Menschenkenntnis +7, Diplomatie +5, Heimlichkeit +4, Wissen (Stadt/Rom) +6
Talente/Kräfte: Kontaktnetz (einmal pro Szene eine nützliche Info oder kleinen Gefallen „auftreiben“), Kaltblut (+2 auf Bluffen gg. Behörden)
Ausrüstung: Kleine Pistole, Karten von Rom/Vatikan, Codeschlüssel (einfach), Notizmappe.
Taktik: Meidet direkte Gefechte, lenkt Verfolger über Sackgassen/Kurzwege ab.

Kardinal Bellori – Machtpolitiker im Purpur

Spezies/Klasse: Mensch, Charismatiker
Begegnungsrolle: Hoher sozialer Boss, politischer Gatekeeper

Attribute: Str 9 (–1), Ges 10 (+0), Kon 12 (+1), Int 15 (+2), Wei 14 (+2), Cha 17 (+3)
Abgeleitet: RK 11, TP 18, Init +0, Bewegung 6 m
Rettungswürfe: Zäh +2, Ref +1, Wil +6
Angriffe: Zeremoniendolch +1, 1W4–1 (min. 1) — setzt ihn praktisch nie ein
Fertigkeiten: Diplomatie +9, Einschüchtern +7, Bluffen +7, Wissen (Religion) +8, Menschenkenntnis +8, Rechtskunde/Kurienprotokoll +6
Talente/Kräfte:

- **Netzwerker (Kirche):** Einmal pro Szene: Zugang, Audienz oder Akteneinblick erzwingen (wenn nicht aktiv blockiert).
- **Eisernes Auftreten:** Vorteil auf Einschüchtern gegen weltliche Beamte/Agenten.
- **Heiligenschein:** +2 auf Diplomatie gg. Gläubige/Kurienpersonal.
  Ausrüstung: Purpurmantel, Bischofsring (Symbol – Vorteil auf soziale Proben in kirchl. Räumen), Schlüsselbund (einige Archive).
  Taktik: Druck über Moral, Reputation und Zugänge. Bietet „Deals“ statt Gewalt.

Hauptmann Otto Weber (Abwehr) – Gegenspieler

Spezies/Klasse: Mensch, Soldat/Agent
Begegnungsrolle: Taktischer Anführer, Schütze

Attribute: Str 14 (+2), Ges 13 (+1), Kon 14 (+2), Int 12 (+1), Wei 11 (+0), Cha 10 (+0)
Abgeleitet: RK 15 (Mantel/Kevlar-äquiv. versteifte Weste), TP 26, Init +1, Bewegung 9 m
Rettungswürfe: Zäh +6, Ref +4, Wil +3
Angriffe:

- Luger P08 +6, 1W10, 12 m
- Trenchmesser +6, 1W6+2
- **Kurzer Feuerstoß** (nur wenn MP 40 verfügbar): +5, 1W10+2, 15 m; Munition frisst
  Fertigkeiten: Einschüchtern +5, Heimlichkeit +5, Beobachtung +5, Taktik/Militär +6, Fälschen +4
  Talente/Kräfte: Scharfschütze (kein Abz. bis mittlere Reichw.), Zäher Hund, Kommandoton (+2 auf Moral seiner Untergebenen)
  Ausrüstung: Luger, Trenchmesser, Funkgerät, falsche Papiere (Klerus/Attache).
  Taktik: Trennung & Fixierung: bindet SC mit Feuer, ruft OVRA zur Flankierung; zieht sich geordnet über Nebenaufgänge zurück, wenn unter Druck.

OVRA-Agent (2–4 Mann als Zelle) – Geheimpolizei

Spezies/Klasse: Mensch, Schläger/Agent
Begegnungsrolle: Straßen-/Korridorbedrohung, Druckmittel

Attribute: Str 13 (+1), Ges 12 (+1), Kon 12 (+1), Int 10 (+0), Wei 10 (+0), Cha 9 (–1)
Abgeleitet: RK 13 (Mantel + Ges), TP 16, Init +1, Bewegung 9 m
Rettungswürfe: Zäh +3, Ref +3, Wil +2
Angriffe:

- Pistole +4, 1W8, 9 m
- Schlagstock +4, 1W6+1 (bei Krit: Ziel muss SG 12 Zäh bestehen oder **Benommen** 1 Runde)
  Fertigkeiten: Einschüchtern +5, Heimlichkeit +4, Athletik +4, Beobachtung +3
  Talente/Kräfte: Rudeltaktik (+1 Angriff, wenn mind. 1 Verbündeter das gleiche Ziel im Nahbereich bedroht), Fesseln & Fixieren (Vorteil auf Ringkampf zum Niederhalten)
  Ausrüstung: Trenchcoats, Funkgeräte, Handschellen, Taschenlampen.
  Taktik: Zwei binden, einer umgeht/flankt; greifen bevorzugt aus dem Halbdunkel an, ziehen Zeugen auf ihre Seite.

Hinweise zur Skalierung & Einsatz (optional für dich als SL)

- **Leichter machen:** –2 TP pro OVRA-Agent; Weber ohne MP-Option.
- **Harter Modus:** +2 TP pro Gegner, Weber erhält MP-Option, Krügers Woge zieht nach Ende 1 Runde **Erschöpfung** (–1 auf Angriffe/Fertigkeiten) nach sich.
- **Sozial-Fokus:** Setze Bellori/Conti als „Schlüsselwürfel“ ein: je 1 gelungene Diplomatie/Bluff-Interaktion reduziert die Zahl der aktiven OVRA-Agenten im Finale um 1.

Spielleiterkapitel

Überblick & Themen

Diese Mission soll wie ein **politisch-historischer Thriller** gespielt werden: weniger der offene Okkultismus, mehr Spionage, Doppelspiele und Machtkämpfe im Vatikan. Das Übernatürliche ist subtil – es lauert in den Schatten, bricht aber mit Jakob Krüger zum ersten Mal **offen als Verbündeter** ins Spiel.

Zentrale Themen:

- Machtpolitik im Vatikan (Kardinal Bellori als „Torwächter“)
- Doppelagenten und Geheimpolizei (OVRA, Abwehr)
- Moralische Dilemmata (Kooperation mit Wesen?)
- Verrat und Loyalität (Krügers Schuld, Belloris Forderungen)

Szenenanalyse & Ablauf

Szene 1 – Ankunft in Rom

- **Funktion:** Einstieg, Etablierung des Settings.
- **Spielleiterhinweis:** Lege Fokus auf Atmosphäre: schwarze Uniformen, Banner mit Liktoren, Gestapo- und OVRA-Agenten in Cafés.
- **Mechanik:** Erste Verfolgungsjagd oder Spionageprobe. Nutze *Beobachtung* (SG 15) und *Heimlichkeit* (SG 15).
- **Ziel:** Spieler sollen spüren, dass Rom eine Stadt der Schatten ist.

Szene 2 – Vatikan bei Nacht

- **Funktion:** Übergang vom Polit-Thriller ins Intrigespiel.
- **Spielleiterhinweis:** Hier wird Jakob Krüger eingeführt!
    - Ein Mönch geleitet die SCs zu einer versteckten Kapelle.
    - Krüger tritt hervor, noch zerrissen zwischen Fluchtinstinkt und Hilfsbereitschaft.
- **Probe:** *Menschenkenntnis* (SG 14) → SCs erkennen, dass er verzweifelt, aber ehrlich ist.
- **Taktik:** Stelle Krüger als zwiespältig dar: er ist gefährlich (Blutbader), aber auch der erste Wesen-Verbündete.
- **Ziel:** Aufbau von Misstrauen und möglicher Allianz.

Szene 3 – Das Dossier

- **Funktion:** Kern des Missionsziels.
- **Mechanik:** *Wissen (Geschichte/Religion)* (SG 18) → Erkenntnis, dass das Dokument okkulte wie politische Inhalte hat.
- **Komplikation:** Abwehr-Agent Weber erscheint gleichzeitig – Konfrontation unvermeidlich.
- **Variante:** Wenn Krüger anwesend ist, kann er im Kampf helfen. Ohne ihn wird es sehr schwer.

Szene 4 – Der Kardinal

- **Funktion:** Moralische Zwickmühle.
- **Bellori:** Bietet Schutz, verlangt Gegengefallen (Dokument beschaffen/vernichten).
- **Spielleiterhinweis:** Erkenne, dass Bellori Krügers Wesen sofort erkennt. Stelle SCs vor die Frage:
  - Halten sie zu Krüger und riskieren Belloris Zorn?
  - Oder verraten sie ihn – und gewinnen Einfluss?
- **Probe:** *Diplomatie* oder *Bluffen* (SG 17–20) → schwächt Belloris Forderungen ab.

Szene 5 – Finale

- **Funktion:** Klimax, Wahlmöglichkeiten.
- **Aufbau:** Drei Parteien im Konflikt – Abwehr (Weber), OVRA-Agenten, Belloris Anhänger.
- **Möglichkeiten:**
  - Sozialer Showdown (*Bluffen, Einschüchtern, Diplomatie* SG 20+)
  - Feuergefecht (Krüger als entscheidender Kämpfer)
  - Flucht mit oder ohne Dossier
- **Ausgang:**
  - Mit Krüger → SCs erleben erstmals, dass Wesen auf ihrer Seite stehen können.
  - Ohne Krüger → Finale ist schwerer, Bellori gewinnt mehr Einfluss.

Einbindung von Jakob Krüger

Krüger ist dramaturgisch zentral:

- **Erstes Wesen, das sich bewusst gegen das Böse gewandt hat:** Er bricht das bisherige Feindbild.
- **Moralischer Spiegel:** Seine Schuld zwingt die Spieler, Wesen differenziert zu betrachten.
- **Mechanik:** In Kämpfen stark, aber sozial hinderlich (Erschwernis bei Verhandlungen mit Klerus, SG +2).
- **Schlüsselszene:** Belloris Enthüllung. Wenn die SCs Krüger verraten, wird er gefangen – und erscheint später vielleicht wieder, gebrochen. Wenn sie ihn schützen, haben sie einen mächtigen, loyalen Begleiter.

Einsatz der Handouts

- **A – Brief des Kontaktmanns:** Einstieg in die Spionagestimmung.
- **B – Skizze des Archivs:** Führt zu ersten Heimlichkeitsproben, falsche Hinweise möglich.
- **C – Seite des Codex Umbrae:** Verknüpft Politik und Okkultismus.
- **D – Belloris Schreiben:** Dilemma-Handout, erpresserisch.
- **E – Krügers Geständnis:** Emotionale Verbindung; ideal im Zwischenspiel mit dem Mönch.

Spielleiterhinweis: Überreiche die Handouts physisch an den passenden Stellen – das steigert die Immersion.

Schwierigkeit & Anpassung

- **Leichter:** Weniger OVRA-Agenten, Bellori kompromissbereiter, Krüger hilft offensiv.
- **Härter:** Mehr Gegner, Weber mit MP 40, Krüger von Zweifeln geplagt (Woge außer Kontrolle).
- **Optional:** Furchtproben, wenn Krüger seine Woge zeigt (SG 14).

Überleitung

Das Dossier enthält eine letzte, kryptische Notiz:

> „Nordafrika. Expedition verschollen.
> Rommel sucht nicht nur Krieg."

→ Dies weist direkt zu **Mission 7: Nordafrika – Das Schachbrett der Wüste**.

Mission 7: Résistance – Paris im Schatten (1943–1944)

Einführung

Paris, 1943. Die Stadt lebt im flackernden Zwielicht der deutschen Besatzung. Graue Uniformen patrouillieren die Boulevards, während in verrauchten Hinterzimmern der Résistance Pläne geschmiedet werden. Doch die Gegner der Spieler sind nicht nur Gestapo-Agenten und Kollaborateure – auch Wesen haben die Seiten gewechselt, sich der Gestapo angeschlossen und deren Verrat zu einer tödlichen Waffe verfeinert.

Die Mission zwingt die Spieler erstmals, eng mit einem Wesen der Résistance zusammenzuarbeiten: **Sophie Dubois**, ein Hexenbiest, das ihre Kräfte im Dienst der Freiheit einsetzt. Ihr Auftauchen stellt die Moral und das Misstrauen der Gruppe auf die Probe – und markiert den Wendepunkt in der Kampagne: Die Erkenntnis, dass Wesen nicht nur Werkzeuge der Nazis sind, sondern auch Mitstreiter sein können.

Szenenstruktur

Szene 1 – Die Schatten von Montmartre

Ort: Ein heruntergekommenes Café im Künstlerviertel, wo einst die Bohème träumte. Der Geruch von kaltem Kaffee mischt sich mit dem Rauch billiger Zigaretten. Hinter den staubigen Fensterscheiben patrouillieren deutsche Soldaten, ihre Schritte hallen durch die kopfsteingepflasterten Gassen.
Ereignis: In einer Ecke, halb verborgen im Schatten, wartet die Résistance. Die Spieler begegnen Sophie Dubois – elegant, unnahbar, mit einem Blick, der mehr weiß, als sie verrät. Doch ihre Präsenz ist Gift und Heilung zugleich: Zweifel, Misstrauen, vielleicht Furcht.
Probe: Menschenkenntnis (SG 15), um die Wahrheit in ihren Augen zu lesen. Wer scheitert, verfängt sich in Verdächtigungen – ein Konfliktgespräch droht, wo Vertrauen gebraucht wird.
Handout: Handout 4

Szene 2 – Die okkulte Linie

Ort: Ein umfunktioniertes Stadthaus, das nach außen bürgerlich wirkt, doch hinter den Türen summt es von Magie und Maschinerie. Funkgeräte blinken, Kabel kriechen wie Schlangen über den Boden, und in der Luft liegt ein unnatürliches Vibrieren – als ob die Wände selbst horchten.
Ereignis: Die Spieler stoßen auf das Geheimnis der Gestapo: eine okkulte Kommunikationslinie, deren Rituale Wesenenergie binden und Stimmen über Kilometer tragen. Jede Funksalve riecht nach verbrannter Seele.
Aktionen:

- Heimliches Eindringen (Heimlichkeit SG 18), Schritt für Schritt, während oben Stiefel über Dielen knarren.
- Technisches Verständnis oder Magiewissen (Wissen SG 20), um den Mechanismus zu entschlüsseln. Scheitern lässt die Wahrheit im Dunkeln – und das Ritual wirkt ungebrochen.

Konflikt: Gestapo-Wachen treten aus dem Schatten, begleitet von einem Verrat-Wesen, dessen verzerrte Woge im Lampenlicht aufblitzt.

Szene 3 – Das Netz des Verrats

Ort: Die Katakomben unter Paris, ein endloses Reich aus Stein, Gebeinen und Finsternis. Tropfwasser fällt wie Herzschläge, und jeder Atemzug hallt zurück, als ob die Stadt selbst lausche.
Ereignis: Die Résistance hat hier ihr Herz verborgen – ein Hauptquartier, geschmückt mit Karten, Kerzen und Waffen. Doch irgendwo in den Gängen atmet Verrat. Ein Spion hat die Gestapo gewarnt, und jede Sekunde zählt.
Spannung: Die Spieler müssen Wahrheit aus Schweigen lesen, Schuld aus Blicken ziehen. Der Verräter ist nah.
Probe: Beobachtung oder Menschenkenntnis (SG 17). Misslingen reißt die Masken nicht – und stattdessen brechen die Schatten auf: ein Angriff der Gestapo, Kugeln im Staub der Knochenhallen.

Szene 4 – Sabotage im Schatten

Ort: Am Rand der Stadt erhebt sich der Funkturm, ein eiserner Finger gegen den Himmel, von Scheinwerfern geschnitten, von Stacheldraht umgeben. Der Wind trägt den Geruch von Ozon und Blut.
Ereignis: Hier kulminiert alles. Die Spieler müssen die okkulte Linie zerstören, bevor der nächste Befehl Berlin erreicht. Doch Gestapo-Agenten, Verräter und Wesen wachen wie Raubtiere.
Ziel: Sprengladungen anbringen (Mechanik oder Sprengstoff SG 18), während Sekunden zu Stunden werden.

Zeitdruck: Jede Runde zögert, jede Aktion bringt Verstärkung näher – eine Spirale aus Feuer und Stahl.
Finale: Sophie hebt die Hände, ihre Kräfte entflammen die Dunkelheit. Doch jede Geste kostet sie – und nur wenn die Spieler sie schützen, überlebt sie diesen Nachtkampf. Ihre Magie reißt das Ritual auf, aber ihr Herz schlägt schwach.

Handouts

🗎 Handout 1 – Gestapo-Memorandum

(abgenutztes, amtliches Dokument, mit Stempel „Geheime Reichssache“ und Paraphe in roter Tinte)

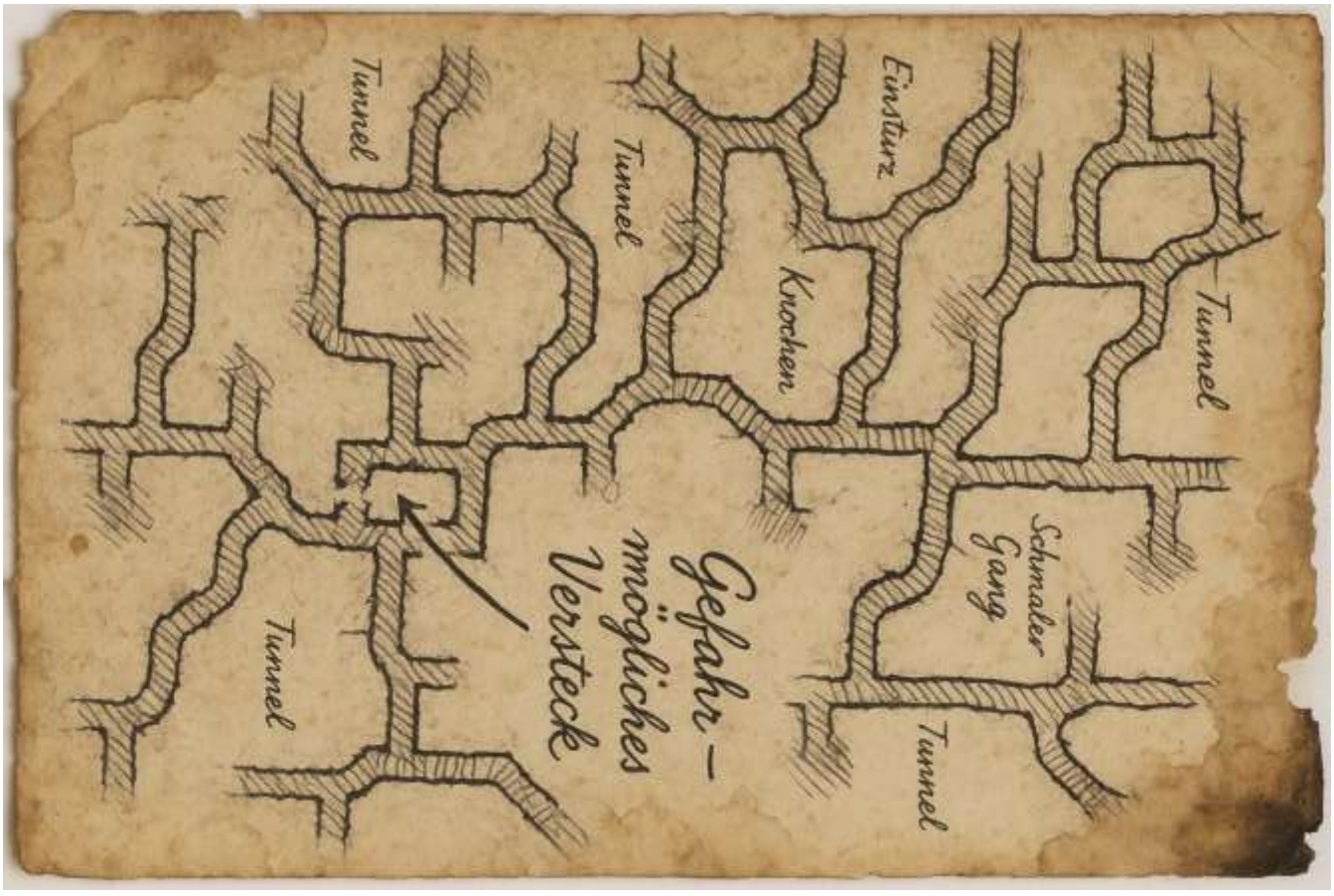
> ***Geheime Reichssache – Nur für den Dienstgebrauch***
>
> Von: Oberkommando des Reichssicherheitshauptamtes, Abt. VI
> An: Gestapo-Stützpunkt Paris
>
> **Betreff:** Kommunikationslinie *Occulta Vox*
>
> Auf Befehl aus Berlin ist die Sicherung und Verschleierung der okkulten Übertragungsanlagen in Paris höchste Priorität.
>
> *Die Résistance darf weder die Existenz noch die Funktionsweise der Linie erfahren.*
>
> Jeder Verdacht auf Informationsleck ist mit äußerster Härte zu beseitigen. Kollaborateure unter den Wesen sind entsprechend einzusetzen.
>
> Gezeichnet,
> **i.A. SS-Hauptsturmführer K. Hartmann**

🗎 Handout 2 – Résistance-Flugblatt

(dünnes, auf schlechtem Papier hektisch vervielfältigtes Blatt, Ecken ausgefranst)

> ★ LIBERTÉ – PARIS DOIT RESTER DEBOUT ★
>
> Paris lebt – auch wenn die Stiefel der Besatzer auf unseren Straßen hallen.
>
> Jeder Deutsche, der Befehle erteilt, hat Angst vor der Freiheit.
> Jeder Verräter, der die Seine hinabgeht, spürt das Urteil des Volkes.
>
> Helft der Résistance.
> Versteckt die Verfolgten.
> Zerstört ihre Maschinen.
> Gebt niemals auf.
>
> Vive la France – Vive la Résistance!

Handout 3: Skizze der Katakomben:
Eine grobe Karte, mit einer markierten Stelle: „Gefahr – mögliches Versteck“.



Handout 4– Gestapo-Überwachungsprotokolle (Paris, 1943)

(Maschinenschrift auf vergilbtem Papier, mit Stempel „Geheim!“ versehen)

Reichssicherheitshauptamt – Abteilung VI
Betrifft: Beobachtung und Kontrolle der Stadt Paris
Statusbericht: fortlaufend, Stand Sommer 1943

Alle Einheiten werden angewiesen, folgende Situationen und Objekte in besonderem Maße zu beachten. Jede Abweichung ist sofort zu melden.

I. Standard-Patrouillen (Codename: „Rattenfänger“)

1. **Straßenkontrollen** – Durchführung regelmäßiger Ausweiskontrollen durch 2 Gestapo-Beamte mit Soldatenschutz.
2. **Hausdurchsuchungen** – Zivilgebäude, besonders im 11. Arrondissement, sind vermehrt zu prüfen.
3. **Zivilagenten** – Gestapo-Offiziere in Zivil beobachten auffällige Personen und melden an die Zentrale.
4. **Quartierpatrouillen** – Marschierende Soldaten sichern Straßenzüge. Aufzuhalten sind größere Menschenansammlungen.
5. **Öffentliche Verhöre** – Verdächtige sind auch auf offener Straße zu befragen. Härte ist erwünscht.
6. **Kontrollposten** – Strategisch errichtete Barrikaden, Sandsäcke und MG-Stellungen an Brücken und Ausfahrtsstraßen.

II. Bekannte Résistance-Kontakte (Codename: „Schmetterlingsnetz“)

1. **Kuriermädchen („Blume“)**
   – trägt Brotkörbe, benutzt sie für Nachrichtenübermittlung.
2. **Schmuggler am Seine-Ufer („Milan“)**
   – handelt mit Tabak, aber auch verbotenen Gütern (Sprengstoff möglich).
3. **Kirchendiener („Pater Joseph“)**
   – Verdacht auf Komplizenschaft, kennt Zugänge zu Katakomben.
4. **Café-Kämpfer („Vincent“)**
   – trifft sich regelmäßig in Bars, fordert Gefälligkeiten.
5. **Verletzte Frau („Marie“)**
   – soll in Gassen Unterschlupf suchen, möglicherweise Botin.
6. **Kontakt „Le Renard“**
   – Deckname, Informationsquelle unbekannt, Zugriff auf Funkturm-Pläne vermutet.

III. Beobachtete Erscheinungen & Störungen (Codename: „Nebel“)

1. **Fliegeralarm** – nutzen Partisanen gern zur Deckung ihrer Aktivitäten.
2. **Schwarzmarkt-Szenen** – gefährliche Brutstätten der Résistance.
3. **Leichenzüge** – Bevölkerung neigt dazu, Opfer deutscher Maßnahmen zu verherrlichen.
4. **SS-Transportwagen** – Beobachtung notwendig, mögliche Befreiungsversuche.
5. **Französische Kinder** – Auffälligkeiten: Schmierereien, subversive Spiele.

6. **Berichte über „Bestien“** – Gerüchte unter Zivilisten über fremdartige Gestalten, die den Deutschen dienen. Sofortige Weitergabe an Abteilung Okkult!

(Am unteren Rand ein Stempel in roter Tinte:)

„Jeder Schatten birgt einen Feind – Jeder Verdacht ist ein Auftrag.“

NSCs

Sophie Dubois – Résistance-Agentin & Hexenbiest

"Ein Blick von ihr genügt, und man weiß, dass Geheimnisse nichts als Ketten sind."

- **Klasse/Wesen:** Hexenbiest (Résistance)
- **Stufe:** NSC-basiert
- **RK:** 15
- **TP:** 36
- **GS:** 20
- **Initiative:** +2
- **Bewegung:** 9 m
- **Attribute:**
  - Stärke 10 (Mod +0)
  - Geschick 14 (Mod +2)
  - Konstitution 12 (Mod +1)
  - Intelligenz 16 (Mod +3)
  - Weisheit 13 (Mod +1)
  - Charisma 15 (Mod +2)
- **Rettungswürfe:**
  - Zähigkeit +3
  - Reflexe +4
  - Wille +5
- **Fertigkeiten:**
  - Bluffen +7
  - Heimlichkeit +8

  - Menschenkenntnis +6
  - Wissen (Okkultes) +9
  - Wahrnehmung +5
- **Talente:**
  - Vorteil auf magische Analysen
  - Zauberfokus (Illusion)
- **Angriffe:**
  - Dolch +5 (1W4+2 Schaden)
  - Hexenmagie (siehe unten)
- **Besondere Fähigkeiten:**
  - Hexenbiest-Zauber (3×/Tag): Blendzauber (SG 15), Bannspruch, Illusion.
  - Magischer Blick: Einmal pro Szene Menschenkenntnis-Autoerfolg.
- **Ausrüstung:** Résistance-Dolch, gefälschte Papiere, kleines Amulett gegen Wahnsinn.

Gestapo-Agent

"In seiner Uniform steckt keine Seele, nur Gehorsam."

- **Klasse:** Mensch (Gestapo-Offizier)
- **RK:** 14
- **TP:** 20
- **GS:** 15
- **Initiative:** +1
- **Bewegung:** 9 m
- **Attribute:**
  - Stärke 12 (+1)
  - Geschick 13 (+1)
  - Konstitution 12 (+1)
  - Intelligenz 10 (+0)
  - Weisheit 11 (+0)
  - Charisma 9 (–1)
- **Rettungswürfe:**
  - Zähigkeit +3

  - Reflexe +2
  - Wille +1
- **Fertigkeiten:**
  - Einschüchtern +5
  - Wahrnehmung +4
  - Heimlichkeit +2
  - Überreden +2
- **Talente:**
  - Einschüchternde Präsenz
  - Vorteil bei Straßenkontrollen
- **Angriffe:**
  - Pistole Luger P08 +4 (1W10 Schaden, Reichweite 15 m)
  - Knüppel +3 (1W6 Schaden)
- **Ausrüstung:** Pistole mit 2 Magazinen, Schlagstock, Funkgerät, Uniform, Ausweise.

Verrat-Wesen – Kollaborateur der Gestapo

"Seine Woge riecht nach Angst und Silbermünzen."

- **Klasse/Wesen:** Verrat-Wesen (Gestapo-Diener, humanoid mit tierischen Zügen)
- **RK:** 16
- **TP:** 30
- **GS:** 18
- **Initiative:** +2
- **Bewegung:** 9 m
- **Attribute:**
  - Stärke 14 (+2)
  - Geschick 14 (+2)
  - Konstitution 14 (+2)
  - Intelligenz 11 (+0)
  - Weisheit 10 (+0)
  - Charisma 8 (–1)

- **Rettungswürfe:**
    - Zähigkeit +4
    - Reflexe +3
    - Wille +2
- **Fertigkeiten:**
    - Täuschung +7
    - Heimlichkeit +6
    - Nahkampf +5
    - Einschüchtern +4
- **Talente:**
    - Vorteil bei Täuschungsproben im Menschengewand
    - Starker Biss (Woge)
- **Angriffe:**
    - Klauen +6 (1W8+2 Schaden)
    - Pistole +4 (1W10 Schaden)
- **Besondere Fähigkeiten:**
    - **Gestaltwandel:** Kann zwischen Menschengestalt und Woge wechseln (1 Aktion).
    - **Aura des Misstrauens:** Alle sozialen Proben von SCs im Umkreis von 6 m +2 SG erschwert.
- **Ausrüstung:** Pistole, Wehrmachtsuniform (leicht modifiziert), Messer.

Résistance-Kämpfer (m/w)

"Sie haben nichts als Mut und ein rostiges Gewehr – und doch tragen sie ganz Paris auf den Schultern."

- **Klasse:** Mensch (Résistance)
- **RK:** 13
- **TP:** 15
- **GS:** 16
- **Initiative:** +1
- **Bewegung:** 9 m
- **Attribute:**
    - Stärke 11 (+0)

  - Geschick 12 (+1)
  - Konstitution 11 (+0)
  - Intelligenz 10 (+0)
  - Weisheit 12 (+1)
  - Charisma 11 (+0)
- **Rettungswürfe:**
  - Zähigkeit +2
  - Reflexe +2
  - Wille +2
- **Fertigkeiten:**
  - Heimlichkeit +4
  - Überreden +3
  - Wahrnehmung +3
- **Angriffe:**
  - Jagdgewehr +3 (2W6 Schaden, Reichweite 50 m, 1 Schuss/Runde)
  - Dolch +2 (1W4 Schaden)
- **Ausrüstung:** Alte Uniformteile, einfache Waffen (Jagdgewehr oder Pistole), selbstgebaute Sprengladung.

Spielleiterkapitel

Leitmotiv der Mission

Diese Mission markiert den entscheidenden Wendepunkt der Kampagne:
Zum ersten Mal werden die Spieler gezwungen, einer Wesen-Verbündeten zu vertrauen – Sophie Dubois. Bis hierhin waren Wesen überwiegend Feinde, Werkzeuge der Nazis, Monster in Menschengestalt. Jetzt erkennen die Spieler, dass die Frontlinien verschwimmen: Nicht die Art, sondern die Entscheidung macht den Unterschied.

Die Mission lebt von Paranoia, Verrat und moralischer Zerrissenheit. Nutze die Stimmung der Besatzungszeit: graue Uniformen in den Straßen, Schüsse in der Ferne, das Flüstern der Résistance, während Verräter in den eigenen Reihen lauern.

Stimmung & Inszenierung

- Geräuschkulisse: Jazzplatten, die unterbrochen werden von marschierenden Stiefeln. Funksprüche im Rauschen. Tropfendes Wasser in den Katakomben.

- Licht: Schummerige Kerzen, Schatten in engen Gängen, blendende Scheinwerfer am Funkturm.
- Sprache: Wechsel zwischen Französisch und Deutsch – setze Akzente, ein paar französische Begriffe verstärken das Flair.

Zentrale Themen für den Spielleiter

1. Misstrauen in den eigenen Reihen: Wer ist Verräter, wer Verbündeter? Jede Begegnung sollte Zweifel säen.
2. Moralische Grauzone: Die Résistance ist kein heiliger Orden – sie töten Kollaborateure ebenso wie sie retten.
3. Wesen als Schlüsselfaktor: Sophie Dubois ist Dreh- und Angelpunkt. Sie darf nicht als „mächtiges NPC-Plottool" erscheinen, sondern als verwundbare, aber kompetente Mitstreiterin.

Dramaturgie der Szenen

- **Szene 1 (Montmartre):**
  - Nutze Sophies Auftritt, um Misstrauen zu inszenieren. Sie sollte geheimnisvoll, aber nicht bedrohlich wirken.
  - Gib den Spielern die Chance, sie mit Proben (Menschenkenntnis, Beobachtung) zu prüfen. Misslingen = Zweifel.
- **Szene 2 (okkulte Linie):**
  - Die Spieler sollen begreifen, dass die Nazis die Fähigkeiten der Wesen systematisch missbrauchen.
  - Führe ein „Verrat-Wesen" als Spiegelbild Sophies ein: ein Wesen, das sich den Nazis verkauft hat.
- **Szene 3 (Katakomben):**
  - Spiele die Klaustrophobie aus. Flackernde Lampen, Schädel in den Wänden.
  - Der Verräter sollte ein vertrauter Résistance-NPC sein, den die Spieler bereits kennengelernt haben. Verrat ist persönlicher als anonymer Kampf.
- **Szene 4 (Funkturm):**
  - Das Finale ist ein Wettlauf gegen die Zeit. Jede Runde mehr bringt neue Gegner.
  - Sophie setzt ihre Kräfte ein, doch nur die Spieler können den entscheidenden Schlag führen – Sprengungen, Sabotage, finale Rettung.

NSC-Motive

- Sophie Dubois: Getrieben von Schuld. Sie weiß, dass Wesen für die Nazis kämpfen – ihr Widerstand ist persönliche Sühne. Zeige sie verletzlich, aber entschlossen.
- Gestapo-Agenten: Kalte Bürokraten der Angst. Kein Pathos, nur „Befehle aus Berlin".
- Verrat-Wesen: Symbolisiert die korrumpierte Wahl – ein Wesen, das aus Angst oder Machtgier kollaboriert. Sein Ziel: den Spielern zeigen, dass Wesen „immer lügen".

Spannungsschrauben für dich als SL

- Zeitdruck: Baue Deadlines ein – z. B. die Funkübertragung, die in 15 Minuten gesendet wird.
- Doppeltes Spiel: Lasse NSCs widersprüchliche Aussagen machen, um das Rätsel um den Verräter zu verstärken.
- Gefahr der Entdeckung: Jeder Schuss, jeder Fehler kann deutsche Patrouillen alarmieren.

Belohnungen & Konsequenzen

- Vertrauen: Wenn die Spieler Sophie schützen und ihr glauben, gewinnen sie eine mächtige Verbündete für die kommenden Missionen.
- Scheitern: Misslingt die Sabotage, können die Nazis ihre okkulte Kommunikation fortsetzen – und in Mission 8 ist die alliierte Invasion in größerer Gefahr.
- Moralischer Preis: Der Verräter könnte jemand sein, den die Spieler mochten – dies sollte emotional wirken, nicht nur mechanisch.

Übergang zu Mission 8 – Normandie 1944

Im zerstörten Funkturm finden die Spieler verschlüsselte Dokumente. Mit Sophies Hilfe entziffern sie den Hinweis:

„Großritual zur Wetterkontrolle – Atlantikküste – Juni 1944."

Die Résistance bittet die Gruppe, die Informationen nach London zu bringen. Damit setzt du den eleganten Übergang zur nächsten Mission: D-Day im Nebel.

Regelwerk-Tipps

Allgemeine Mechanik

- Furcht & Wahnsinn: siehe Grimm-Regeln – nutze vor allem in den Katakomben.
- Zeitdruck: jede Runde = 1 Minute (oder nach Dramaturgie kürzer), Verstärkung rückt näher.

Szenenanalyse

Szene 1 – Die Schatten von Montmartre

Funktion: Einführung, moralische Spannung, erster Kontakt mit Sophie Dubois.
Atmosphäre: Rauch, halbleere Tassen, flackernde Kerzen. Draußen: Stiefel hallen über Pflaster.
Zentrale Elemente:

- Ziel: Vertrauen zu Sophie herstellen.
- Probe: Menschenkenntnis SG 15. Misslingt → Spieler misstrauen ihr, Diplomatie-Proben um +2 SG erschwert.
- Konflikt: Interner Streit kann aufflammen → Nutze NSCs der Résistance, um Misstrauen zu spiegeln.
- Dramaturgie: Lass Sophie kleine Details verraten, die nur ein Wesen wissen kann (z. B. Geruchssinn, magische Spur). So entsteht Zwiespalt: Ist sie wertvolle Verbündete – oder potenzielle Bedrohung?
  Stimmungsschraube: Stelle Sophie nicht als „Retterin“ dar, sondern als ambivalente Figur.

Szene 2 – Die okkulte Linie

Funktion: Konfrontation mit dem Kern der Nazi-Okkulttechnik.
Atmosphäre: Kabel wie Schlangen, Funkgeräte knistern, ein leises Summen erfüllt die Luft.
Zentrale Elemente:

- Ziel: Erkennen und analysieren der okkulten Funklinie.
- Aktionen:
  - Heimlichkeit SG 18: Eindringen ohne Alarm. Misslingen → Gestapo-Patrouille (2 Agenten + 1 Verrat-Wesen).
  - Wissen (Okkultes/Technik) SG 20: Anlage verstehen. Teil-Erfolg bei 15–19 = nur rudimentäre Einsicht, volle Erkenntnis nur ab 20.
- Konflikt: Kampf gegen Gestapo + Verrat-Wesen.
- Dramaturgie: Stelle das Funkzentrum als Perversion von Technik und Magie dar – Maschinen röcheln wie Lebewesen, Rituale sind in Metall und Blut eingebrannt.
  Stimmungsschraube: Baue Furchtproben (SG 12–14) ein, wenn Spieler erkennen, dass Wesenenergie ausgebeutet wird.

Szene 3 – Das Netz des Verrats

Funktion: Steigerung der Paranoia, Spieler müssen deduktiv handeln.
Atmosphäre: Katakomben voller Schädel, Tropfen wie tickende Uhren, Kerzen werfen tanzende Schatten.
Zentrale Elemente:

- Ziel: Verräter identifizieren.
- Probe: Beobachtung oder Menschenkenntnis SG 17. Erfolg → klarer Verdacht, Misslingen → plötzlicher Angriff.
- Konflikt: Gestapo-Einfall, wenn der Verräter nicht rechtzeitig entlarvt wird.
- Dramaturgie: Lass Résistance-NPCs widersprüchlich handeln, kleine Unstimmigkeiten im Verhalten. Der Verräter soll *menschlich* wirken – Angst, Druck oder Verlockung statt Karikatur.
  Stimmungsschraube: Setze Furcht-Proben ein: Enge Gänge, schiere Dunkelheit, psychologischer Druck (SG 14). Ein Scheitern kostet GS.

Szene 4 – Sabotage im Schatten

Funktion: Höhepunkt – Sabotage & Showdown.
Atmosphäre: Wind pfeift, Scheinwerfer kreisen, Funkturm ragt wie eine eiserne Nadel gegen den Himmel.
Zentrale Elemente:

- Ziel: Anlage sprengen.
- Aktionen:
  - Sprengladung anbringen (Mechanik/Sprengstoff SG 18). Es sind 3 Erfolge nötig. Jede Probe dauert 1 Runde.
  - Sophie kann 1 Probe durch Magie automatisch sichern, wenn sie ihre Kräfte opfert.
- Konflikt: Jede Runde +1 Gestapo-Agent oder Wesen. Nach 4 Runden → Elite-Gegner (starkes Verrat-Wesen).
- Dramaturgie: Zeitdruck inszenieren – jede verstrichene Runde = mehr Gegner, mehr Panik.
- Finale: Sophie setzt all ihre Kräfte ein. Wird sie geschützt, überlebt sie schwer geschwächt. Wird sie im Stich gelassen, stirbt sie, ihr Opfer wird jedoch zum Mythos in der Résistance.
  Stimmungsschraube: Explosion als kathartischer Abschluss. Furchtprobe SG 16 für alle in der Nähe: Wer scheitert, erleidet 1W6 GS-Verlust.

Übergang zu Mission 8 – Normandie 1944

- **Dokumentfund: Spieler bergen verschlüsselte Papiere über „Großritual Wetterkontrolle Atlantikküste Juni 1944“.**
- **Rolle Sophies: Lebt sie, bringt sie den SCs das Vertrauen der Résistance. Stirbt sie, bleibt nur ihr Name – und die Schuld der Spieler.**
- **Ton: „Das Spiel hat sich geändert – Wesen können Verbündete sein.“**

Furcht-Mechaniken

- **Katakomben (Szene 3): SG 14 – bei Scheitern -2 auf alle Würfe bis die Spieler ins Freie gelangen.**
- **Finale (Explosion): SG 16 – wenn Spieler zu nah sind, riskieren sie Panik und +1W6 Schaden.**

Alternative Ausgänge

Erfolg (optimal)

- **Kommunikationslinie zerstört, Dokumente geborgen.**
- **Sophie überlebt → starke Verbündete für Mission 8.**
- **Résistance gewinnt Vertrauen in die Gruppe.**

Teilerfolg

- **Anlage beschädigt, aber nicht vollständig zerstört → Nazis können in Mission 8 noch Wetterrituale vorbereiten, aber geschwächt.**
- **Sophie schwer verletzt → Spieler müssen sie retten, sonst stirbt sie.**

Scheitern

- **Funkturm bleibt aktiv, Gestapo behält die Linie.**
- **Sophie fällt im Kampf (kann aber in einer späteren Mission als Märtyrerin/Geist erscheinen).**
- **Mission 8 wird deutlich schwerer → alliierte Invasion stark gefährdet, mehr Gegner & Rituale aktiv.**

Bonusideen für den SL

- **Ressourcen-Management: Munition und Sprengstoff sind knapp. Spieler müssen entscheiden, wo sie sie einsetzen.**
- **Gestapo-Schachzüge: Lass die Feinde nicht frontal angreifen – sie setzen Fallen, Lockrufe und falsche Befehle ein.**
- **Moralische Entscheidung: Der Verräter ist vielleicht ein Résistance-Kämpfer, den die Spieler mochten → Hinrichtung? Verhör? Freilassen?**

🎲 **Zufallsbegegnungen – Paris im Schatten**

Einsatz

- **Würfle 1W6 alle 1–2 Stunden (Ingame-Zeit) oder wenn die Gruppe sich offen in der Stadt bewegt.**
- **Nutze Begegnungen, um Druck aufzubauen, nicht um die Spieler „abzuwürgen".**

- **Manche Begegnungen sind rein erzählerisch, andere können in Kämpfe, Verhöre oder soziale Proben münden.**

Zufallstabellen

Tabelle A – Gestapo-Patrouillen (1W6)

1. **Straßenkontrolle**
    - **2 Gestapo-Agenten + 1 Soldat.**
    - **Verlangen Ausweise (Probe: Bluffen SG 16 oder gefälschte Papiere vorzeigen).**
    - **Misslingen = Verhaftung oder Kampf.**
2. **Hausdurchsuchung**
    - **Gruppe sieht, wie ein Wohnhaus gestürmt wird.**
    - **Möglichkeit: Spieler können helfen (riskant) oder unauffällig weitergehen.**
    - **Rettung → Résistance dankbar, aber Gefahr, entdeckt zu werden.**
3. **Gestapo-Agent im Zivil**
    - **1 verdeckter Gestapo-Agent beobachtet die Gruppe.**
    - **Probe Beobachtung SG 15, um ihn zu erkennen.**
    - **Misslingen → er folgt den SCs und alarmiert Verstärkung.**
4. **Patrouille im Viertel**
    - **4 Soldaten marschieren mit Gewehren.**
    - **Heimlichkeit SG 14, um unbemerkt zu bleiben.**
    - **Kampf ist möglich, aber riskant (es folgen Alarm & Verstärkung).**
5. **Gestapo-Verhör auf offener Straße**
    - **Ein Bürger wird geschlagen und verhört.**
    - **Eingreifen → moralisches Dilemma: Résistance gewinnt Vertrauen, Risiko der Entdeckung steigt.**
    - **Vorbeigehen → Schuldgefühl, evtl. Furcht-Probe SG 12.**
6. **Kontrollposten**
    - **Sandsäcke, MG-Nest, 3 Gestapo-Agenten.**
    - **Nur mit Ablenkung oder guten Papieren passierbar.**
    - **SG: Bluffen SG 18 oder Heimlichkeit SG 17, sonst Kampf.**

Tabelle B – Résistance-Kontakte (1W6)

1. **Kuriermädchen**
    - **16 Jahre, mit Körben voller Brot. In einem ist ein Funkgerät versteckt.**
    - **Kann Botschaft oder Hinweis überbringen.**
2. **Schmuggler am Seine-Ufer**

- **Verkauft Zigaretten, aber auch Sprengstoff.**
- **Risiko: könnte auch ein Gestapo-Informant sein (Menschenkenntnis SG 15).**

3. **Kirchendiener**
   - **Alter Mann, kennt Geheimgänge in den Katakomben.**
   - **Hilft den Spielern, wenn sie Vertrauen aufbauen.**
4. **Résistance-Kämpfer im Café**
   - **Bietet Informationen, aber will Gegengefallen (z. B. Waffe schmuggeln).**
5. **Verletzte Résistance-Kämpferin**
   - **Versteckt sich in einer Gasse.**
   - **Rettung (Heilkunde SG 15) bringt Dankbarkeit und evtl. Informationen.**
6. **Kontaktperson „Le Renard“**
   - **Spitzname, mysteriös, kennt Funkturm-Pläne.**
   - **Kann die Spieler gezielt ins Finale leiten.**

Tabelle C – Atmosphäre & Zufall (1W6)

1. **Luftangriffssirene**
   - **Fliegeralarm heult.**
   - **Spieler müssen entscheiden: Schutz suchen oder weiterlaufen.**
   - **Chance: im Chaos können sie unbemerkt entkommen.**
2. **Schwarzmarkt-Szene**
   - **Französische Zivilisten handeln mit Rationen.**
   - **Möglichkeit: Nahrung kaufen, Infos aufschnappen.**
3. **Leichenzug**
   - **Von der Gestapo erschossene Bürger werden durch die Straßen getragen.**
   - **Moralischer Druck → Furcht-Probe SG 13.**
4. **SS-Transportwagen**
   - **Fährt vorbei, voller Gefangener.**
   - **Eingreifen wäre Selbstmord – aber Spieler könnten einen Hinweis erkennen (Menschenkenntnis SG 15).**
5. **Französische Kinder**
   - **Spielen im Schutt, zeichnen Hakenkreuze durch.**
   - **Stimmungsmoment → zeigt, dass Widerstand lebt.**
6. **Wesen-Gerücht**
   - **Ein alter Mann erzählt flüsternd von „Bestien, die mit den Nazis marschieren“.**
   - **Gibt Hinweis auf Verrat-Wesen.**

Mission 8 – Normandie 1944: *D-Day im Nebel*

1. Einleitung

„Die See tobt, doch das Schlimmste verbirgt sich nicht in den Wellen. Nebel liegt schwer auf der Küste, als hätte ein fremder Atem das Land erstickt. Männer in Stahlbooten warten, beten, zittern. Maschinengewehrfeuer zuckt aus den Bunkern, aber über den Klippen flackert ein anderes Licht – unnatürlich, grün, pulsierend. Die Deutschen haben mehr als Beton und Stacheldraht: Die SS ruft etwas Altes, und wenn es nicht gestoppt wird, erstickt der Sturm, bevor er beginnt. Und mit ihm die Hoffnung Europas."

Dieses Szenario verbindet den historischen Hintergrund der Landung in der Normandie mit einer okkulten Bedrohung: SS-Okkultisten nutzen ein Ritual zur Wetterkontrolle, um die Invasion im Keim zu ersticken. Die SCs sind Teil einer geheimen Einsatzgruppe – gemeinsam mit den Verbündeten Clara, Oskar und Sophie (falls überlebt) – und müssen tief in das unterirdische Bunkersystem eindringen, um das Ritual zu verhindern.

2. Szenenstruktur

Szene 1: *Im Bauch des Sturms*

„Der Morgen des Angriffs bricht nicht mit Licht, sondern mit Donnern. Rauch, Nebel und aufspritzendes Wasser verhüllen die Küste, die sich den Ankommenden wie das Tor zur Hölle

öffnet. Geschosse reißen klaffende Schneisen ins Meer, Körper sacken im Sand zusammen, während die Wellen unablässig alles verschlingen, was sie erreichen können. Und doch drängen die Männer weiter, stolpernd, keuchend, suchend nach Deckung. Zwischen den Schleiern des Nebels blitzen seltsame Runen auf, flüchtig, wie gezeichnet in den Sturm selbst – ein unheilvolles Zeichen, das nicht von Menschenhand stammen kann.“

- **Einstieg:** Die SCs landen inmitten des Chaos. Nebel und Geschosse lassen die Küste wie ein Höllentor wirken.
- **Ort:** Omaha-ähnlicher Strandabschnitt.
- **Ziel:** Durch das MG-Feuer und den Nebel vordringen.
- **Proben:**
    - SG 14 – Wahrnehmung, um okkulte Runen im Nebel zu erkennen.
    - SG 15 – Heimlichkeit, um Deckung zu finden.
    - SG 16 – GS-Probe, Furcht vor dem Massensterben.
- **Optionen:**
    - Direktes Vorgehen (hohe Verluste, aber schneller Zugang).
    - Seitlicher Angriff (langsamer, aber sicherer).

Szene 2: *Der Bunker im Fels*

„Zwischen aufgerissenen Kratern und dem Gestank verbrannten Metalls ragt der Bunker aus dem Fels wie ein schwarzes Maul, das die Eindringlinge verschlingen will. Sein Eingang klafft gespenstisch, umrahmt von Beton und Stahl, während ein flackernder Bannkreis an der Wand wie eine lebendige Narbe pulsiert. Schreie hallen über den Strand, gedämpft vom Dröhnen des Feuers, doch hier herrscht eine eigentümliche, bedrückende Stille. Wer diesen Ort betreten will, muss nicht nur die Mauern durchbrechen, sondern auch die unsichtbare Schranke bannen, die sich gegen jeden stemmt, der sie zu überwinden sucht.“

- **Einstieg:** Rauch, Schreie, der Eingang eines Bunkers klafft wie ein schwarzes Maul. Ein Bannkreis flackert an der Betonwand.
- **Ort:** Bunkereingang mit verschlossener Stahltür.
- **Ziel:** Zugang erzwingen oder geheim öffnen.
- **Proben:**
    - SG 15 – Technik, Sprengladung anbringen.
    - SG 12 – Okkultes Wissen, Bannkreis deaktivieren.
    - SG 14 – Heimlichkeit, Patrouillen umgehen.

Szene 3: *Die Katakomben der Wehrmacht*

„Unter der Erde verlieren Zeit und Raum ihre Ordnung. Die Gänge sind feucht, das Wasser tropft von den Decken, und das elektrische Licht flackert unregelmäßig, als fürchtete es selbst, die Schatten zu erhellen. Stimmen hallen durch die Dunkelheit – gebrochene Gebete, geflüsterte Befehle, und dazwischen Worte in einer Sprache, die älter klingt als der Krieg. Der Geruch von Eisen und Blut liegt in der Luft, und irgendwo tiefer im Labyrinth pulsiert ein Laut, der keinem Herzen entspringt. Wer hier voranschreitet, folgt nicht bloß den Gängen, sondern den Spuren eines Opfers, dessen Leiden den Weg weist.“

- **Einstieg:** Dunkle Gänge, tropfendes Wasser, flackernde Lampen. Leise deutsche Stimmen hallen – einige beten, andere rezitieren unverständliche Verse.
- **Ort:** Unterirdisches Gangsystem.
- **Ziel:** Ritualkammer finden.
- **Proben:**
    - SG 15 – Spurenlesen, um Blutopfer zu verfolgen.
    - SG 16 – Wahrnehmung, okkulte Geräusche lokalisieren.
    - SG 14 – Heimlichkeit, um nicht entdeckt zu werden.

Szene 4: *Die Ritualkammer*

„Die Kammer öffnet sich wie eine Kathedrale aus Beton, roh und doch durchzogen von Symbolen, die älter sind als die Festungsmauern selbst. In der Mitte lodert der Kreis – aus Blut gezeichnet, aus Sturm genährt – ein Herz aus Finsternis, das im Takt unheiliger Verse schlägt. Die Stimmen der Okkultisten verweben sich zu einem Singsang, der den Raum erbeben lässt, während ein Gefangener im Zentrum des Kreises wimmert und sich windet. Jedes Wort, jeder Laut ist ein Schlag gegen die Ordnung der Welt, und mit jeder Silbe verdichtet sich der Sturm, bis er droht, den Himmel selbst zu zerreißen.“

- **Einstieg:** Im Zentrum: ein okkulter Kreis, gespeist von Blut und Sturm. SS-Okkultisten murmeln Psalmen in Runenform. Ein gefesselter Gefangener windet sich im Kreis.
- **Ort:** Unterirdischer Dom mit Betonwänden und okkulter Verzierung.
- **Ziel:** Ritual stoppen.
- **Aktionen:**
    - Gefangenen befreien (SG 15).
    - Ritualkreis zerstören (SG 18, Okkultismus).
    - Kampf gegen Okkultisten (4–6, plus ein SS-Magus).
    - Zeitdruck: Jede Runde würfeln die Okkultisten → 1W4 Runden bis Sturm vollständig entfesselt.

Szene 5: *Finale – Der Sturm der Götter*

„Über den Klippen bricht die Welt entzwei. Der Himmel reißt auf, Blitze zerfetzen den Nebel, und der Donner trägt den Geschmack von Salz und Blut. Aus dem aufgewühlten Chaos erhebt sich eine Gestalt aus Wind und Wasser, ein Dämon ohne feste Form, geboren aus den Schreien der Sterbenden und der Macht des Rituals. Seine Stimme ist das Heulen des Sturmes, seine Berührung der Schlag einer Brandung, die keine Mauern kennt. Die Invasion selbst steht auf der Kippe – ob dieser Sturm gebannt, bekämpft oder entfesselt wird, entscheidet sich in diesen Augenblicken, während die Küste bebt unter der Wut eines Gottes, der nie angerufen werden sollte.“

- **Einstieg:** Der Himmel bricht auf. Donner, Blut, Nebel – ein Dämon aus Wind und Salz bricht hervor.
- **Ort:** Küste über den Klippen.
- **Ziel:** Dämon bannen oder töten.
- **Proben/Kampf:**
    - GS-Probe SG 18.
    - Bannritual (SG 20, 3 Runden).
    - Direkter Kampf: Dämon (TP 50, Schaden 2W8, Immunität gegen Kugeln, schwach gegen Feuer und Silber).
- **Optionen:**
    - Ritual unterbrechen.
    - Selbstopfer eines SC oder NSC.

- Dämon entfesselt → Invasion droht zu scheitern.

---

3. Handouts

Handout A – SS-Dokument: „Projekt Nebelwand“

(Fundort: Szene 2, Offizierszimmer im Bunker)

Material & Zustand: Dünnes Pergament, auf SS-Briefkopf gedruckt, doch am Rand mit Blut getränkt. Tinte ungleichmäßig, als sei in Hast geschrieben worden. Wachssiegel in Rot-Schwarz, gebrochen.

Geheime Reichssache
Ahnenerbe – Abteilung für Runenwissenschaften und Sonderaufträge

Berlin, 15. Mai 1944

Projektname: *Nebelwand*

Befehlshaber: Sturmbannführer Heinrich Krämer

Auftrag:
Am 06. Juni 1944, 04:00 Uhr, wird im Küstenabschnitt *Codename: Morgenrot* das Runenritual *Sturmvater* aktiviert. Ziel ist die Erzeugung einer undurchdringlichen Nebelbarriere, verstärkt durch Sturm und Brandung, um eine feindliche Landung unmöglich zu machen.

Durchführung:
– Der vorbereitete Runenkreis im Küstenbunker wird mit Blutopfern gespeist.
– Sieben Freiwillige der SS-Division „Das Schwarze Kreuz“ stellen ihr Leben in den Dienst des Reiches.
– Bannverse werden in *altnordischer Zunge* rezitiert.
– Ein geweihter Dolch aus Eisen und Silber dient als Fokus.

Ergebnis:
Die *Atlantik-Nebelwand* verschlingt jeden Feind. Kein Schiff, kein Flugzeug soll hindurchdringen.

Warnung:
Der Kreis darf nicht unterbrochen werden. Störungen führen zu unkontrollierter Entladung.

Für das Reich – für den Sieg.

gez. Dr. Reinhardt Volck
Obersturmführer, Abt. Runenwesen

[Am unteren Rand: Blutiger Fingerabdruck, halb verschmiert]

Handout B – Runenfragment an der Wand

(Fundort: Szene 3, tief im Gangsystem, an die Betonwand geritzt)

Material & Zustand: Schwarze Kohlezeichen, mit Fingernägeln in den Putz gekratzt, teilweise von Wasser verwischt. Es wirkt, als habe jemand verzweifelt versucht, eine Warnung zu hinterlassen.

„Der Wind trägt das Wort des Vaters.
Wer den Kreis bricht, ertrinkt im eigenen Atem.
Doch Feuer löscht den Sturm.

Sieben Leben, sieben Tropfen, sieben Stimmen.
Wird der Achte geopfert, kommt der *Sturmvater selbst*."

[Darunter: ein Zeichen, halb zerstört – wie eine Mischung aus Rune und okkultem Siegel. Flackert im Laternenlicht.]

Handout C – Tagebuchseite eines SS-Soldaten

(Optional, Fundort: Szene 3, im Spind eines einfachen Wachsoldaten)

Material & Zustand: Heftseite, Eselsohr, vom Blut getränkt. Handschrift unsauber, mit zittrigen Buchstaben.

„...ich kann nicht schlafen. Der Nebel redet mit mir. Er kriecht durch die Mauern, flüstert auf Norwegisch, das ich nie gelernt habe.

Heute haben sie den vierten Mann geopfert. Ich habe gesehen, wie sein Blut in den Beton rann – und der Beton trank. Krämer sagt, wir dienen dem Reich. Aber ich glaube, wir dienen einem Sturm, der lebt.

Wenn morgen die Boote kommen, werden sie nichts sehen außer Weiß. Und dann... dann werden wir auch nicht mehr da sein."

---

4. NSCs

Clara Weiss – Résistance-Kämpferin (*bekannt*)

- **Typ:** Mensch, Freiheitskämpferin
- **STÄ 11 | GES 15 | KON 12 | INT 14 | WEI 13 | CHA 12**
- TP 20 | GS 16 | RK 13 | Init +2
- **Fertigkeiten:** Heimlichkeit +5, Schusswaffen +4, Okkultes Wissen +2
- **Ausrüstung:** Pistole, Sprengsatz, Amulett ihrer Mutter

- **Sonder:** Mutpunkt erhalten, wenn sie für andere riskiert.

Oskar Holm (Grimm)

Oskar Holm ist ein Mann, den Krieg und Geheimnisse gleichermaßen gezeichnet haben. Geboren 1908 in Kopenhagen, aufgewachsen als Sohn eines Hafenarbeiters, zog es ihn früh zur Fremdenlegion, wo er die Härte des Lebens und den bitteren Geschmack von Blut kennenlernte. Erst dort offenbarte sich sein Erbe: In den Schatten der Kasernen sah er Wesen, die anderen verborgen blieben. Ein alter Grimm-Offizier nahm ihn beiseite, erklärte ihm sein Schicksal – und drückte ihm ein Messer in die Hand.

Seitdem trägt Oskar eine tiefe Ambivalenz in sich: Er hasst, was er jagen soll, und doch kennt er ihre Menschlichkeit. In der Résistance in Frankreich fand er neue Kameraden – nicht alle Menschen, manche Wesen. Die gemeinsame Not schweißte sie zusammen.

Oskar spricht wenig. Sein Blick ist rau, seine Hände schwielig, seine Haut von alten Narben gezeichnet. In Kämpfen bewegt er sich mit tödlicher Präzision, fast lautlos. Er glaubt nicht an Helden, sondern an Pflicht. Und doch spürt er, dass die Mission in der Normandie mehr ist als eine Schlacht: Es ist ein Scheideweg für die Welt – und vielleicht für seine Seele.

Beziehungen & Motivationen

- Clara Weiss (Résistance): Sie erinnert ihn an seine kleine Schwester, die 1940 im Bombenhagel starb. Er schützt Clara mit beinahe väterlicher Härte.
- Sophie Adler (Hexenbiest, wenn überlebt): Er misstraut ihr zutiefst, doch gleichzeitig fasziniert ihn ihre Kraft. Oskar sieht in ihr den Beweis, dass Wesen mehr sind als Bestien.
- Spielercharaktere: Er erkennt Wesen sofort, doch er urteilt nicht reflexhaft. Stattdessen testet er sie im Feld – Loyalität ist für ihn der einzige Maßstab.
- Motivation: Die Invasion darf nicht scheitern. Wenn der Sturm über dem Ärmelkanal die Landung zerstört, glaubt er, sei nicht nur Europa, sondern die Menschheit verloren.

Verhalten im Spiel

- Unter Stress: Ruhig, fast stumm. Handlungen statt Worte.
- Bei Woge von Wesen: Kurz angespannt, aber kontrolliert – er ist es gewohnt, die Masken fallen zu sehen.
- Im Ritualkampf: Greift gezielt Anführer und Magier an, um Strukturen zu zerstören.
- Im Angesicht des Übernatürlichen: Er kämpft mit Mut, doch seine Augen verraten die Last des Erlebten.

Grimm D20-Werte – Oskar Holm

Klasse: Grimm (Soldat)
Alter: 36 Jahre
Herkunft: Kopenhagen, Dänemark

Attribute:

- STÄ 16 (+3)
- GES 13 (+1)

- KON 15 (+2)
- INT 11 (+0)
- WEI 14 (+2)
- CHA 10 (+0)

Abgeleitete Werte:

- TP: 28
- GS: 12
- WP: 2
- RK: 15 (Lederweste, Helm)
- Initiative: +1
- AG: 4

Fertigkeiten:

- Nahkampf +6 (Kampfmesser/Grimm-Klinge, 1W8 Schaden)
- Schusswaffen +5 (Karabiner 98k, 1W10 Schaden)
- Spurenlesen +3
- Einschüchtern +3
- Überleben +4
- Wahrnehmung +3

Sonderfähigkeiten:

- Instinkt des Jägers (Grimm): 1×/Tag kann er sofort den Typ eines Wesens erkennen.
- Kriegsgehärtet: Vorteil auf GS-Proben gegen „gewöhnliche“ Kriegsgrauen (Leichen, Artillerie).
- Fokussierter Schlag: Kann 1×/Kampf +2 Schaden ansagen (Nahkampf).
- Grimm-Klinge: Erbt Waffe aus alter Blutlinie; verursacht 1W8 Schaden, ignoriert okkulte RK.

Ausrüstung:

- Grimm-Klinge (1W8, Silber und Eisen)
- Karabiner 98k mit Bajonett (1W10)
- Seitenpistole Walther P38 (1W8)
- Helm, abgewetzte Felduniform, Runenanhänger seiner Linie
- Feldmesser, Notration, Taschenbibel mit Randnotizen

Zitate (für den SL)

- *„Reden bringt dich nicht durch den Nebel. Gehen schon.“*
- *„Ich habe Bestien gesehen, in Menschengestalt. Und Menschen, die Bestien waren. Ihr Gesicht sagt mir nichts.“*

- *„Wenn wir scheitern, redet in einer Woche niemand mehr über Helden.“*

Sophie Adler – Hexenbiestin (*wenn überlebt, bekannt***)**

- **STÄ 9 | GES 13 | KON 10 | INT 17 | WEI 15 | CHA 14**
- TP 18 | GS 14 | RK 12 | Init +1
- **Fertigkeiten:** Bannritual +5, Okkultes Wissen +6, Diplomatie +2
- **Ausrüstung:** Ritualdolch, Runenbuch, Silberamulette
- **Sonder:** Fluch (1×/Tag) – Ziel erhält –2 auf alle Proben für 1W4 Runden.

Gegner im Ritualbunker

1. SS-Okkultisten (4–6 Mann, Wachen & Ritualdiener)

- **Typ:** Mensch, fanatischer Kultist (SS-Ahnenerbe)
- **Rolle:** Schützen & Ritualwächter

Attribute:

- STÄ 13 | GES 12 | KON 12 | INT 10 | WEI 11 | CHA 9

Werte:

- TP: 18
- GS: 11
- WP: 1 (fanatische Rituale)
- RK: 13 (Uniform, Stahlhelm)
- Initiative: +1
- Abhärtungsgrad (AG): 2

Fertigkeiten:

- Schusswaffen +4 (MP40 oder Karabiner 98k, 1W8 Schaden)
- Nahkampf +3 (Seitengewehr, 1W6 Schaden)
- Einschüchtern +2
- Okkultes Wissen +2
- Heimlichkeit +1

Sonderfähigkeiten:

- **Fanatische Hingabe:** Bei 0 TP machen sie GS-Probe SG 12; bei Erfolg kämpfen sie noch 1W4 Runden weiter.

- **Ritualhilfe:** Wenn sie beim Magus stehen, erhöhen sie dessen Ritualwurf um +1 pro Helfer.
- **Angstblind:** Gegen Furchteffekte erhalten sie –2 (sie glauben an den „Sturmvater“).

Ausrüstung:

- MP40 (1W8 Schaden, 30 Schuss, kurze Reichweite)
- Dolch/Seitengewehr (1W6)
- Blutrotes Runenarmband

---

2. SS-Ritualmagus (Heinrich Krämer, Sturmbannführer)

- **Typ:** Mensch, Ritualzauberer (SS-Ahnenerbe, okkulter Gelehrter)
- **Rolle:** Ritualführer, Endgegner in Szene 4

Attribute:

- STÄ 10 | GES 12 | KON 13 | INT 16 | WEI 14 | CHA 12

Werte:

- TP: 28
- GS: 13
- WP: 4 (okkulte Studien, Visionen)
- RK: 14 (Lederweste unter Uniform, Runenanhänger)
- Initiative: +2
- AG: 3

Fertigkeiten:

- Okkultes Wissen +6
- Bannritual +5
- Einschüchtern +4
- Diplomatie +2
- Nahkampf +2 (Dolch, 1W6)

Sonderfähigkeiten:

1. **Runenkreis „Sturmvater“:**
    - Alle 1W4 Runden würfelt er Ritualwurf SG 18 → wenn erfolgreich, entfesselt er Sturmenergie (Nebel, Donner, Windstoß = alle SC SG 14 REF oder 1W6 TP).
    - Nach 3 erfolgreichen Würfen → Dämon erwacht (Szene 5).

2. **Blutopfer (1× pro Sitzung):**
    - Kann 1 Gefangenen töten → erhält +2 auf alle Ritualwürfe für 1W6 Runden.
3. **Schrei des Nebels (2× pro Sitzung):**
    - Alle SC in 10m → GS-Probe SG 15, bei Misserfolg –1W4 GS.
4. **Runenflamme (3× pro Sitzung):**
    - Entfacht rituelles Feuer, das 1 Ziel trifft (1W8 Schaden, ignoriert Rüstung außer magisch).
5. **Todesflüstern (Finale):**
    - Kann 1 SC mit Blick fixieren → Willensprobe SG 16 oder 1 Runde handlungsunfähig vor Angst.

Ausrüstung:

- Ritualdolch aus Eisen & Silber (1W6 Schaden, +1 auf Bannrituale)
- Runenbuch (bietet +2 auf Okkultismus, aber nur dem Magus)
- SS-Offiziersuniform, verziert mit nordischen Symbolen

👹 **Dämon „Sturmvater“ (nur wenn Ritual gelingt)**

- **Typ:** Elementarer Dämon (Wind/Meer)
- **TP:** 50
- **GS:** 20 (beim Anblick SG 18 oder –1W6 GS)
- **RK:** 17 (Windhülle)
- **Angriffe:**
    - Windklinge (2W8 Schaden, trifft alle in 3m Umkreis)
    - Ertränkender Nebel (1× pro 3 Runden, alle SC KO-Probe SG 14 oder 1W6 TP Verlust + Husten)
- **Schwächen:**
    - Feuerwaffen mit Silberkugeln (doppelter Schaden)
    - Bannrituale (SG 20, 3 Runden)
- **Besonderes:**
    - Jede Runde schreit er – alle SC GS-Probe SG 18 oder verlieren 1 GS.
    - Wenn er 10 Runden überlebt, verschlingt er die Küste (Mission verloren).

---

5. Spielleiterkapitel

Dramatisches Ziel

Die Invasion hängt am seidenen Faden. Die Spieler sollen spüren, dass ihr Handeln den Verlauf der Geschichte verändert.

Furcht- & Wahnsinnsstruktur

- Szene 1: SG 12–14 (Kriegschaos).
- Szene 3: SG 15 (okkulte Stimmen).
- Szene 5: SG 18–20 (dämonische Erscheinung).

SL-Taktik

- Druck durch Zeitlimit im Ritual.
- NSCs Clara/Oskar/Sophie als emotionale Anker einsetzen.
- Sophie kann den Bannkreis verstärken oder ihr Leben opfern, wenn die Spieler versagen.

„Was tun wenn…?“

- SCs fliehen: Dämon entfesselt, Invasion scheitert → Übergang zu Alternativszenario „Dunkel über Europa“.
- SCs scheitern am Bann: Sturm vernichtet Teile der Flotte → nächste Mission: Rettung im Chaos.
- SCs siegen: Invasion läuft historisch korrekt → Übergang zu Szenario 9.

Szenenanalyse

Szene 1: *Im Bauch des Sturms*

- **Dramatisches Ziel:** Sofortiges Eintauchen in Chaos und Verzweiflung. Die Spieler sollen das Gefühl haben, dass sie nur ein kleines Rad in einer riesigen Maschine sind – aber ein entscheidendes.
- **Funktion:** Einstieg in das Szenario, Aufbau von Kriegsatmosphäre + erste Andeutung der okkulten Bedrohung (Nebel wirkt „falsch“).
- **Gefahren:**
  - MG-Nester reißen Löcher in die Reihen.
  - Nebel und Rauch → Orientierungslosigkeit.
  - Furchtprobe SG 12–14 (Massensterben).
- **Eskalation:**
  - Erste Verluste unter den NSC-Soldaten.
  - Ein übernatürliches Flackern im Nebel zeigt: hier wirkt mehr als nur Rauch.

- **Probenstruktur:**
    - Heimlichkeit SG 15, um Deckung zu erreichen.
    - Wahrnehmung SG 14, um Runen im Nebel zu entdecken.
    - Mutpunkte einsetzen erlaubt heroische Aktionen (z. B. Kameraden retten).
- **SL-Tipps:** Spiele den Kontrast zwischen „Realismus“ und „Übernatürlichem“ stark aus. Erst normales Kriegsgemetzel – dann subtiler Schock durch okkulte Runen.

Szene 2: *Der Bunker im Fels*

- **Dramatisches Ziel:** Von der offenen Gewalt hinein in klaustrophobischen Terror. Die Spieler sollen das Gefühl bekommen, einen „Übergang in eine andere Welt“ zu betreten.
- **Funktion:** Zugang zur okkulten Anlage sichern.
- **Gefahren:**
    - Patrouillen mit Flammenwerfern.
    - Bannkreis am Tor: löst Panik aus, wenn er berührt wird.
- **Eskalation:**
    - Zu viel Lärm → Verstärkung erscheint.
    - Fehler am Bannkreis → dämonisches Echo verursacht GS-Verlust (1W4).
- **Probenstruktur:**
    - Technik SG 15 (Sprengladung).
    - Okkultes Wissen SG 12 (Bannkreis deaktivieren).
    - Heimlichkeit SG 14 (Patrouillen umgehen).
- **SL-Tipps:** Biete mehrere Wege an. Wer kreativ wird (z. B. Ablenkung, Täuschung), sollte belohnt werden.

Szene 3: *Die Katakomben der Wehrmacht*

- **Dramatisches Ziel:** Spannung und langsames Herantasten. Die Spieler sollen die Präsenz des Rituals spüren, bevor sie es sehen.
- **Funktion:** Ermittlungs- und Erkundungsphase.
- **Gefahren:**
    - Verloren gehen im Labyrinth.
    - SS-Okkultisten treffen die SCs unerwartet.
- **Eskalation:**
    - Je länger die Spieler brauchen, desto näher rückt die Vollendung des Rituals.

  - Begegnung mit einem verirrten Gefangenen → moralisches Dilemma (helfen oder weitergehen).

- **Probenstruktur:**
  - Spurenlesen SG 15 (Blutopfer-Fährte).
  - Wahrnehmung SG 16 (okkulte Geräusche).
  - Heimlichkeit SG 14 (nicht entdeckt werden).
- **SL-Tipps:** Stelle die Spieler unter Zeitdruck – vielleicht hörbare Trommeln oder Gesänge, die stärker werden.

Szene 4: *Die Ritualkammer*

- **Dramatisches Ziel:** Höhepunkt der Spannung. Hier entscheidet sich, ob die SCs das Ritual stoppen können.
- **Funktion:** Taktisches Herzstück + moralische Entscheidung.
- **Gefahren:**
  - 4–6 SS-Okkultisten, ein SS-Magus (Ritualführer).
  - Gefesseltes Opfer schreit → Panik, GS-Probe SG 15.
- **Eskalation:**
  - Jede Runde, die vergeht, rückt das Ritual näher (nach 1W4 Runden entfesselt sich der Sturm).
  - Stirbt das Opfer im Kreis → Sturm beschleunigt.
- **Probenstruktur:**
  - Gefangenen befreien SG 15.
  - Ritualkreis zerstören SG 18 (Okkultismus).
  - Bannritual SG 20 (3 Runden, volle Konzentration).
- **SL-Tipps:**
  - Baue Zeitdruck ein – z. B. tickende Uhr oder Würfelwürfe des Magus.
  - Erinnere die Spieler daran, dass Clara, Oskar oder Sophie geopfert werden könnten.

Szene 5: *Finale – Der Sturm der Götter*

- **Dramatisches Ziel:** Epischer Höhepunkt. Alles, was bisher angedeutet wurde, bricht hier auf.
- **Funktion:** Abschlusskampf + Entscheidung über das Schicksal des D-Day.
- **Gefahren:**

  - Der Sturm selbst (jeder SC muss jede Runde SG 14 KO-Probe schaffen, sonst verliert er 1W6 TP).
  - Der Dämon (TP 50, RK 17, Angriff 2W8).
- **Eskalation:**
  - Dämon wird stärker, wenn er Blut vergießt.
  - Nach 5 Runden beginnt er, die See selbst zu „verschlingen".
- **Probenstruktur:**
  - GS-Probe SG 18 bei Sichtung.
  - Bannritual SG 20 (3 Runden).
  - Direkter Kampf möglich, aber schwer.
- **SL-Tipps:**
  - Mache deutlich, dass Opfer nötig sein könnten. Ein Mutpunkt, ein Selbstopfer, ein letzter Bann – alles kann das Blatt wenden.
  - Gib NSCs heroische Optionen: Clara könnte eine Sprengladung opfern, Sophie einen Bann sprechen, Oskar sich opfern.

Übergreifende SL-Tipps

- **Sophie:** Wenn sie überlebt hat, nutze sie als okkultes Werkzeug – sie kann helfen, aber ihr Wahnsinn könnte das Ritual gefährden. Baue sie als Joker ein.
- **Clara & Oskar:** Emotionale Anker. Sie zeigen, was auf dem Spiel steht. Lasse sie leiden, zweifeln – aber gib den Spielern die Möglichkeit, sie zu retten.
- **Pacing:** Baue immer wieder Wechsel zwischen Action (Szene 1, 4, 5) und Spannung (Szene 2, 3) ein.
- **Ziel der Spielleitung:** Das Gefühl, dass die Spieler den Lauf der Geschichte verändert haben. Ob Sieg oder Niederlage – der Krieg wirkt „anders", weil sie eingegriffen haben.

---

6. Alternative Enden

1. **Erfolg:** Ritual zerstört, Dämon gebannt, Invasion gelingt. SCs werden Teil einer geheimen Erfolgsgeschichte.
2. **Teil-Erfolg:** Dämon entfesselt, aber mit schweren Opfern besiegt → D-Day gelingt, aber die Schar trägt schwere Narben.
3. **Scheitern:** Ritual vollendet, Sturm verschlingt Flotte → Invasion verschoben, neue Mission: Sabotage weiterer SS-Rituale.

---

7. Übergang in nächstes Szenario

- Clara weist auf ein weiteres „Projekt Morgenröte“ hin – ein okkultes Vorhaben in den Ardennen.
- Sophie, wenn überlebt, ist instabil: Ihr Wahnsinn zwingt die Gruppe, sie entweder zu retten oder auszuschließen.
- Die Schar erfährt: Der Kreis der Sieben (aus Salem) hat Nachfolger in Europa – die Kämpfe gehen weiter.

Mission 9: Ardennen – Der letzte Winter

Einleitung

**„Dezember 1944.*
Die Wälder der Ardennen liegen unter einer dicken Decke aus Schnee und Eis. Stille hängt über dem Land, doch sie ist trügerisch – irgendwo in der Ferne grollen Kanonen, dumpf wie das Herz eines schlafenden Riesen. Ihr seid Teil einer kleinen Einheit, weit hinter der Front. Euer Auftrag: eine deutsche Funk- und Ritualstation finden und zerstören.

Die Gerüchte sagen, sie verberge sich in den Ruinen eines alten Klosters, tief im Wald. Dort senden die SS-Wesenjäger nicht nur Befehle, sondern auch Flüche.

*Euer Weg führt euch durch eisige Täler, über gefrorene Flüsse, durch Wälder, in denen der Schnee Blut verbirgt. Und ihr seid nicht allein. Man hat euch einen Führer geschickt – Dragan Petrović, einen Mann, den seine eigenen Dämonen verfolgen. Seine Augen leuchten im Dunkeln. Er ist ein Wendigo… und euer einziger Verbündeter.“**

Szenenstruktur

Szene 1 – Der Schneesturm

**„Schnee. Weiß, wohin ihr auch blickt. Flocken wirbeln durch die Luft, der Wind heult wie ein Rudel unsichtbarer Wölfe. Jeder Atemzug brennt in den Lungen, eure Stiefel sinken schwer in die eisige Decke, und schon nach wenigen Schritten verschwinden eure Spuren hinter euch.*

Die Welt ist zu einem einzigen Wirbel aus Weiß und Grau geworden. Der Himmel hängt tief, als wolle er euch erdrücken. Äste knacken, irgendwo in der Ferne – oder war das ein Schuss?

Neben euch schreitet Dragan Petrović. Groß, hager, in Lumpen gehüllt, die längst nicht mehr zum Menschen gehören. Seine Augen leuchten blassblau im Schneesturm, und jeder Schritt von ihm wirkt mühelos, als sei er Teil dieser gnadenlosen Wildnis. Manchmal wendet er den Kopf, als würde er etwas hören, das euch verborgen bleibt.

*Die Kälte nagt, die Stille bedrückt, und irgendwo in diesem Wald marschieren Männer mit Runen an der Brust und Stahl in den Händen. Ihr seid weit hinter den Linien, allein mit dem Schnee, dem Hunger – und eurem Auftrag.“**

- Ort: Tiefer Wald, Nacht, starker Schneefall.
- Ereignis: Die Gruppe verliert die Orientierung. Stimmen hallen – deutsche Patrouillen. Petrović führt sie über Geheimpfade, doch sein Hunger macht ihn unruhig.
- Konflikt: Eine SS-Patrouille (3 Wesenjäger) entdeckt die Spieler. Sie können fliehen, kämpfen oder Ablenkung versuchen.

Szene 2 – Die gefrorene Kapelle

**„Die Kirche steht einsam am Rande des Waldes, halb im Schnee versunken. Ihr Dach ist eingestürzt, die Fenster leer, schwarze Öffnungen in der weißen Welt. Der Wind fährt durch die zerbrochenen Balken und lässt das Holz ächzen wie klagende Stimmen.*

Im Inneren riecht es nach kaltem Stein und Wachs – und an den Wänden, in das Mauerwerk selbst geritzt, seht ihr alte Zeichen. Runen, scharf in den Stein geschnitten, von Eis überzogen, als wären sie noch immer lebendig.

*Hier könnte man rasten. Doch irgendetwas an diesem Ort beobachtet euch – schweigend, lauernd, als hätten die Mauern selbst Augen.“**

- Ort: Verlassene Dorfkirche, Dach halb eingestürzt.
- Atmosphäre: In die Wände sind Runen eingeritzt, alte Schutzzeichen gegen das Böse. Der Wind heult durch die Ritzen.
- Ereignis: Die Spieler können hier rasten – aber Petrović verschwindet in der Nacht. Am Morgen finden sie einen verstümmelten Leichnam im Schnee. Dragan kehrt zurück, blutverschmiert, aber schweigend.
- Konflikt: Vertrauen die Spieler weiter ihrem Verbündeten – oder wenden sie sich gegen ihn?

Szene 3 – Das Minenfeld

**„Der Wald öffnet sich zu einer flachen Lichtung, kaum erkennbar unter der Schneedecke. Nur die schiefen, mit Eis überzogenen Pfosten am Rand verraten, dass hier etwas nicht stimmt. Drahtmarkierungen, fast unsichtbar unter dem Schnee.*

Eure Stiefel knacken auf gefrorenem Boden. Jeder Schritt könnte der letzte sein. Die Luft scheint stillzustehen, selbst der Wind hält den Atem an.

*Ein falscher Tritt, und der Wald würde nicht mehr still sein – er würde explodieren.“**

- Ort: Schneebedeckte Lichtung, Drahtmarkierungen kaum sichtbar.
- Ereignis: Die SS hat den Weg zum Kloster vermint. Eine Überlebens- oder Wahrnehmungsprobe deckt die Gefahr auf.
- Konflikt: Die Spieler müssen entweder einen Umweg nehmen (mehr Patrouillen riskieren) oder das Feld vorsichtig durchqueren. Unter Stress könnte Petrović instinktiv lossprinten.

Szene 4 – Vor dem Kloster

**„Zwischen kahlen Bäumen erhebt sich die Ruine des Klosters St. Aegidius. Die Mauern sind grau, von Schnee bedeckt, doch Tarnnetze spannen sich zwischen den Türmen, und der Schimmer von Scheinwerfern schneidet durch die Nacht.*

Ein Funkturm ragt in den Himmel, sein Gerüst knackt im Wind. Am Boden rattern Generatoren, Kabel führen in das Hauptgebäude. Soldaten in weißen Mänteln patrouillieren – ihre Gesichter hart, die Gewehre bereit.

*Über allem liegt ein bedrückender Laut: das monotone Pochen von Trommeln aus der Tiefe, als würde das Herz des Klosters selbst schlagen.“**

- Ort: Ruine eines alten Klosters, Tarnnetze, Patrouillen, Funkturm.
- Aufbau:
    - Zwei Wachtürme mit Maschinengewehren.
    - Im Hof Fahrzeuge, Generator, Kabel.
    - Krypta mit Ritualkreis.
- Ereignis: Spieler müssen entscheiden: Ablenkung, Schleichen, oder Frontalangriff.

Szene 5 – Die Krypta

**„Die Treppe in die Tiefe ist schmal und kalt, die Wände von Eis überzogen. Fackeln werfen flackerndes Licht auf einen Gewölbesaal, in dessen Mitte ein Kreis aus Kreide und Blut gezogen ist. Kerzen brennen, ihr Licht verzerrt durch die frostige Luft.*

Ein SS-Offizier steht am Rand des Kreises, seine Stimme trägt dunkle Worte, die ihr nicht versteht – doch sie hallen wie Messer durch den Raum.

Und dann … bewegen sich die Schatten. Sie lösen sich von den Wänden, schweben lautlos, Körper aus Eis und Dunkelheit, Gesichter ohne Züge.

*Die Kälte beißt, eure Atemzüge stocken. Hier unten entscheidet sich alles – Ritual oder Zerstörung, Sieg oder Untergang.“**

- Ort: Unterirdischer Gewölbesaal, Kerzen, Blut, Runen.
- Ereignis: Der SS-Kommandant führt gerade ein Ritual. Schatten flackern an den Wänden. 1W4+1 Gefrorene Schatten manifestieren sich.
- Konflikt:
    - Spieler können das Ritual stören (z. B. Kreis zerstören, Kommandant töten).
    - Oder sie konzentrieren sich auf die Sprengung.
    - Petrović tobt im engen Raum und könnte sowohl Verbündete als auch Gegner zerreißen.

Finale – Ausgang

- Sieg: Das Kloster explodiert, Funkturm und Ritualstation sind zerstört. Die Schatten zerfallen. Petrović verschwindet im Rauch.
- Teilsieg: Die Station fällt, aber die Schatten entkommen in die Wälder. Sie werden in den kommenden Wochen Zivilisten und Soldaten heimsuchen.
- Niederlage: Das Ritual gelingt. Die Gefrorenen Schatten breiten sich aus, und die Ardennen bleiben verflucht.

Handouts

Handout I – Gefundenes Dokument (SS-Befehl)

(Maschinenschrift, vergilbtes Papier, Stempel „Geheime Reichssache“ in Rot)

Geheime Reichssache
Berlin, den 14. Dezember 1944

Betrifft: **Operation Winterseele**

Der Funkverkehr ist ausschließlich über die Station **Kloster St. Aegidius** abzuwickeln.
Die Anlage dient nicht nur der Nachrichtenübertragung, sondern ist zugleich verantwortlich für die Durchführung der **Schutzrituale**.

Versagen ist Verrat.

Gez.
SS-Standartenführer K. V. H. M.

(Darunter: ein unsauberer Reichsadler-Stempel, teilweise verwischt)

Handout II – Tagebuchfetzen eines Soldaten

(Zerknitterter, durchnässter Zettel, hastig mit Bleistift geschrieben – Handschrift schief und kaum lesbar)

„… es ist zu kalt.
Der Wald lebt.

Wir haben sie gesehen – **Männer aus Eis**, die durch uns hindurchgingen.
Sie schreien nicht.
Sie frieren nur.

Ich will nach Hause.
Ich will …"

(der Rest ist durch Feuchtigkeit unleserlich, die Ränder sind ausgefranst, Blutflecken haben einzelne Buchstaben verschluckt)

Handout III – Petrovićs Geständnis

(Alte Notiz, in gebrochenem Serbokroatisch, dunkle Tintenflecken, zittrige Handschrift)

„Ja nisam više čovjek.
Ich bin kein Mensch mehr.

Gladovao sam.
Ich hungerte.

Jeo sam … i postao Wendigo.
Ich aß … und wurde Wendigo.

Ali dok nacisti dišu, ja ću loviti.
Aber solange Nazis atmen, werde ich jagen.

Zaustavite me, ako ubijem pogrešne.
Haltet mich auf, wenn ich das Falsche töte."

(am unteren Rand: eine hastige Skizze eines Wolfsschädels mit aufgerissenen Kiefern)

NSCs

Dragan Petrović – Wendigo (Verbündeter, aber gefährlich)

Hintergrund: Dragan Petrović war ein jugoslawischer Partisan, der in den Bergen während eines harten Winters dem Hunger erlag – und dem Fluch des Wendigo verfiel. Statt den Verstand zu verlieren, richtet er seinen Hass gegen die Nazis, die sein Dorf niederbrannten. Er ist Verbündeter der Spieler – doch sein Hunger macht ihn jederzeit zur Bedrohung.

- **Rüstungsklasse (RK)**: 17 (dicke, gefrorene Haut)
- **Trefferpunkte (TP)**: 68
- **Initiative**: +3
- **Bewegung**: 12 m (auf allen Vieren 18 m)

Attribute:

- Stärke 20 (+5)
- Geschick 16 (+3)
- Konstitution 18 (+4)
- Intelligenz 11 (+0)
- Weisheit 12 (+1)
- Charisma 8 (–1)

Rettungswürfe:

- Zähigkeit +8
- Reflex +5
- Wille +4

Fertigkeiten:

- Heimlichkeit +9 (im Schnee nahezu unsichtbar)
- Überleben +10
- Einschüchtern +6
- Wahrnehmung +7

Angriffe:

- Klauen (2×): +9, Schaden 1W8+5
- Biss: +9, Schaden 1W10+5, krit. 19–20. Zusätzlich *Hungerfluch*: Dragan muss nach einem Kill fressen oder eine Selbstbeherrschungsprobe bestehen.

Besondere Fähigkeiten:

- **Eiseskälte**: Gegner in 3 m Umkreis erleiden –1 auf Angriffe durch lähmende Kälte.
- **Hungerfluch**: Misslingt die Selbstbeherrschung, verfällt Dragan in Raserei und greift alles an.
- **Wendigosprung**: Kann bis zu 9 m springen und sofort angreifen.
- **Unnatürliche Ausdauer**: Erleidet nur halben Schaden durch Kälte und Frostangriffe.

SS-Wesenjäger (Elitesoldaten)

Hintergrund: Eliteeinheiten, geschult auf die Jagd nach Wesen und Grimms. Sie tragen Runenamulette gegen magische Einflüsse und kämpfen mit fanatischer Härte.

- **RK**: 15 (Winteruniform, Runenanhänger)
- **TP**: 22
- **Initiative**: +2
- **Bewegung**: 9 m

Attribute:

- Stärke 14 (+2)
- Geschick 13 (+1)
- Konstitution 12 (+1)
- Intelligenz 10 (+0)
- Weisheit 11 (+0)
- Charisma 9 (–1)

Rettungswürfe:

- Zähigkeit +3
- Reflex +2
- Wille +2

Fertigkeiten:

- Schusswaffen +6
- Heimlichkeit +4
- Spurensuche +5
- Einschüchtern +4

Ausrüstung:

- Karabiner 98k: +6, Schaden 2W6
- Pistole Luger: +4, Schaden 1W8
- Nahkampf-Messer: +4, Schaden 1W6+2
- Winteruniform
- Runenanhänger (+1 Rettungswurf gegen Wesenfähigkeiten)

Taktik: Operieren in Dreiertrupps, nutzen Hinterhalte und koordinieren ihre Feuerlinien.

SS-Kommandant (Leiter der Ritualstation)

Hintergrund: Fanatischer Offizier der SS-Okkultabteilung, verantwortlich für das Ritual im Kloster. Mehr Ritualist als Kämpfer, aber gefährlich durch seine Führungsstärke.

- **RK**: 16 (Uniform, leichte Panzerung)
- **TP**: 36
- **Initiative**: +2
- **Bewegung**: 9 m

Attribute:

- Stärke 12 (+1)
- Geschick 14 (+2)
- Konstitution 14 (+2)
- Intelligenz 15 (+2)
- Weisheit 13 (+1)
- Charisma 16 (+3)

Rettungswürfe:

- Zähigkeit +4
- Reflex +4
- Wille +5

Fertigkeiten:

- Führung +8
- Ritualkunde +9
- Einschüchtern +7

- Taktik (Militär) +8

Ausrüstung:

- MP40 Maschinenpistole: +6, Schaden 2W6 (Feuerstoß)
- Dolch mit Runenritzung: +5, Schaden 1W6+1, zusätzlich +2 auf Ritualproben mit Blut.
- Funkgerät, Schlüssel für die Krypta.

Besondere Fähigkeit:

- **Ritual „Gefrorene Schatten“**: Kann mit einem einstündigen Ritual bis zu 1W4+1 Schatten beschwören.

Gefrorene Schatten (Beschworene Kreaturen)

Hintergrund: Manifestationen des Rituals, Wesen aus Eis und Finsternis. Sie sind körperlose Schrecken, die durch Menschen hindurchgleiten können.

- **RK**: 14 (körperloser Frostschleier)
- **TP**: 18
- **Initiative**: +3
- **Bewegung**: 9 m (gleiten)

Attribute:

- Stärke –
- Geschick 16 (+3)
- Konstitution –
- Intelligenz 5 (–3)
- Weisheit 12 (+1)
- Charisma 10 (+0)

Rettungswürfe:

- Zähigkeit –
- Reflex +5
- Wille +3

Angriffe:

- Frostgriff: +6, Schaden 1W6 Kälteschaden +1 Stufe *Erschöpfung*
- Durchdringen: Kann durch Körper hindurchgleiten (Schaden 1W6 Kälte).

Besondere Fähigkeiten:

- **Immunität** gegen normale Waffen (nur Silber oder Magie wirkt).
- **Aura der Kälte**: In 3 m Umkreis –2 auf Angriffe und Fertigkeitswürfe.
- **Flackerndes Dasein**: 20 % Chance, dass ein Angriff sie nicht trifft.

Einsatzhinweise

- **Dragan Petrović** ist Fluch und Segen zugleich. Lass ihn mächtig auftreten, aber baue Szenen ein, in denen sein Hunger ihn fast die Kontrolle verlieren lässt.
- **SS-Wesenjäger** sind Elite – kein Kanonenfutter. Jeder Kampf mit ihnen sollte gefährlich sein.
- **SS-Kommandant** ist dramaturgisch wichtiger als kampfstark: sein Ritual entscheidet das Finale.
- **Gefrorene Schatten** sind der übernatürliche Höhepunkt: unheimlich, schwer zu bekämpfen, und ideal für Panik am Spieltisch.

Spielleiterkapitel

Überblick & Zielsetzung

Dieses Szenario ist der vorletzte Schritt ins Endspiel. Die Spielercharaktere sind in den verschneiten Ardennen auf einer verdeckten Mission: Sie müssen eine deutsche Funk- und Ritualstation finden und zerstören.
Der Schwerpunkt liegt nicht allein auf Kampf – sondern auf Überleben, Vertrauen und moralischer Spannung.

Zentrale Fragen für dich als Spielleiter:

- Können die Spieler Dragan Petrović vertrauen – oder fürchten sie ihn mehr als die Nazis?
- Wählen die Spieler List, Heimlichkeit oder Gewalt?
- Wie sehr spüren sie den Winter selbst als Feind?

Das Abenteuer soll den Spielern vermitteln: Sie sind am Rand ihrer Kräfte, der Winter ist erbarmungslos, und ihre Entscheidungen haben Gewicht.

Schauplatz: Die verschneiten Ardennen

- **Atmosphäre**: Eisige Stille, unterbrochen von dumpfen Artillerieschlägen in der Ferne. Der Schnee verschluckt Geräusche, doch die Schatten zwischen den Bäumen wirken länger als sie sollten.
- **Gelände**: Dichte Wälder, Hügel, gefrorene Bäche. Sichtweite oft nur wenige Meter. Verlorene deutsche Patrouillen irren durch die Gegend.
- **Gefahren**: Unterkühlung, Schneestürme, Minenfelder, gezielte Hinterhalte.

Gegner: Fanatische SS-Wesenjäger

- **Profil**: Eliteeinheit, ausgebildet in Jagd auf Wesen und Grimm. Sie tragen Runenabzeichen, die sie mit eiserner Disziplin stärken.
- **Kampfweise**:
    - Nutzen Tarnung im Schnee, erscheinen plötzlich und lautlos.
    - Setzen Wolfsfalle, Sprengfallen, Blendgranaten ein.
    - Rufen im Notfall dämonische Unterstützung über die Ritualstation.
- **Besonderheit**: Einige tragen alte Amulette, die Wesenkräften standhalten können – ein gefährlicher Vorteil gegen die Spieler und ihren Verbündeten.

Ziel: Funk- und Ritualstation zerstören

- **Ort**: Versteckt in einem verlassenen Kloster, halb verschneit und von Tarnnetzen bedeckt.
- **Aufbau**:
    - Funkturm mit Stromgenerator.
    - Krypta im Keller, wo die Ritualkreise liegen – mit Kreide, Blut und Eis.
- **Möglichkeiten**:
    - **Sabotage**: Sprengladungen an Generator oder Funkmast.
    - **Ablenkung**: Angriffe auf Patrouillen oder falsche Funksprüche.
    - **Direkter Angriff**: Sturm auf das Kloster – riskant, aber möglich.
- **Risiko**: Wird das Ritual abgeschlossen, könnte eine Schar von „gefrorenen Schatten“ freigesetzt werden, Kreaturen aus Kälte und Finsternis.

Verbündeter: Dragan Petrović (Wendigo)

- **Herkunft**: Ehemaliger Partisan aus den jugoslawischen Bergen, verflucht durch Hunger und Kälte – nun ein Wendigo, aber mit klarem Verstand und Hass auf die Nazis.
- **Motivation**: Sie haben seine Familie in einem Dorfmassaker verbrannt. Nun ist er bereit, seine Kräfte gegen sie einzusetzen – auch wenn ihn sein Hunger quält.
- **Rolle im Spiel**:
    - Führt die Spieler durch die Wälder, kennt geheime Pfade.
    - Kämpft mit übermenschlicher Stärke und Geschwindigkeit.
    - Muss gebändigt werden, wenn sein Hunger zu groß wird.

- **Ambivalenz**: Er ist ein Verbündeter – aber nie ungefährlich. Der Spielleiter sollte Szenen einbauen, in denen Petrović fast die Kontrolle verliert.

Szenenanalyse

Szene 1 – Der Schneesturm

- **Atmosphäre**: Die Spieler verlieren Orientierung, fühlen sich ausgeliefert. Beschreibe beißenden Wind, Kälte, eingeschränkte Sicht.
- **Konflikt**: Begegnung mit einer SS-Patrouille.
- **Proben**:
    - Überleben (SG 15), um sich zu orientieren.
    - Heimlichkeit (SG 16), um unentdeckt zu bleiben.
- **Eskalation**: Gelingt Heimlichkeit nicht → erster Kampf.
- **Dramaturgie**: Hier wird Dragan eingeführt – er wirkt souverän im Schnee, aber auch unheimlich. Allerdings hilft er auch, die SS-Schergen zu beseitigen.

Szene 2 – Die gefrorene Kapelle

- **Atmosphäre**: Unheimlich, fast sakral. Runen in den Wänden, Wind klingt wie Stimmen, die Flüstern, stöhnen und schreien.
- **Konflikt**: Petrović verschwindet, ein toter Soldat liegt am Morgen verstümmelt da, teilweise verspeist.
- **Proben**:
    - Menschenkenntnis (SG 14), um zu spüren, dass Dragan Schuldgefühle hat.
    - Okkultes Wissen (SG 16), um die Runen als alte Schutzzeichen zu erkennen.
- **Eskalation**: Misstrauen wächst. Spieler könnten Petrović fesseln, konfrontieren oder ignorieren.
- **Dramaturgie**: Das Vertrauen in den Verbündeten wird hier auf die Probe gestellt.

Szene 3 – Das Minenfeld

- **Atmosphäre**: Eisesstille, jeder Schritt könnte tödlich sein. Spannung am Tisch steigt.
- **Konflikt**: Durchqueren oder Umweg nehmen.
- **Proben**:
    - Wahrnehmung (SG 17), um Minen zu erkennen.
    - Technik (SG 18), um Drähte zu entschärfen.
- **Eskalation**: Scheitern → Explosion, Verluste, Alarm.

- **Dramaturgie**: Spieler lernen: Risiko und Vertrauen sind entscheidend. Dragan könnte hier sehr nützlich sein. Falls die Spieler ihm vertrauen, führt er sie mit seinen Instinkten durch das Minenfeld. Er ruft nur „vertraut mir“ und läuft los…

Szene 4 – Vor dem Kloster

- **Atmosphäre**: Ruine mit Tarnnetzen, Funkturm, Generatoren. Patrouillen und MG-Nester.
- **Konflikt**: Entscheidung über das Vorgehen.
- **Optionen**:
    - **Heimlich**: Hohe SG-Würfe, aber Überraschung möglich.
    - **Täuschung**: Nutzung von Uniformen gefallener Soldaten.
    - **Frontalangriff**: Schwer, aber heroisch.
- **Proben**:
    - Heimlichkeit (SG 18)
    - Täuschen (SG 17)
- **Eskalation**: Misslingen führt zu schweren Gefechten.
- **Dramaturgie**: Die Spieler erkennen die Dimension der Station. Hier wird klar: Das Kloster ist das Herzstück.

Szene 5 – Die Krypta (Finale)

- **Atmosphäre**: Blut, Eis, Kerzenlicht. Schatten lösen sich von den Wänden.
- **Konflikt**: Der Kommandant führt ein Ritual durch, Gefrorene Schatten manifestieren sich.
- **Proben**:
    - Okkultes Wissen (SG 19), um das Ritual zu deuten.
    - Zerstörung (Technik/Handwerk SG 17) für Sprengladungen.
- **Eskalation**:
    - Ritual gelingt → 1W4+1 Gefrorene Schatten erscheinen.
    - Ritual scheitert → Explosion, Schatten vergehen.
- **Dramaturgie**: Petrovićs Schicksal entscheidet sich hier. Er kann:
    - sich opfern, um das Ritual zu stoppen,
    - in Raserei verfallen und Freund wie Feind attackieren,
    - oder loyal bleiben und die Spieler retten.

Einsatz von Dragan Petrović

Dragan ist der Dreh- und Angelpunkt des Szenarios. Seine Präsenz ist so wichtig wie die Gegner oder die Station.

Tipps für den Einsatz:

- **In Szene 1**: Stelle ihn als überlebenswichtig dar – er kennt den Weg, er hört Dinge, die andere nicht hören.
- **In Szene 2**: Zeige seine dunkle Seite – er verschwindet und kehrt blutverschmiert zurück. Misstrauen keimt.
- **In Szene 3**: Lass ihn unruhig wirken – er könnte ohne Rücksicht in die Lichtung rennen, wenn die Spieler ihn nicht bremsen.
- **In Szene 4**: Er ist der stille Jäger, der Gegner aus dem Hinterhalt ausschaltet – ein Vorteil, wenn er gebändigt wird.
- **In Szene 5**: Hier musst du eine Entscheidung herbeiführen: Dragan bleibt bei den Spielern oder er verfällt dem Hunger. Mach das von ihren Taten abhängig.

Mechanik:

- Baue zwischendurch *Selbstbeherrschungsproben* (Weisheit SG 15–18) für Dragan ein. Misslingen → er verliert Kontrolle.
- Die Spieler dürfen versuchen, ihn mit *Überreden* oder *Einschüchtern* (SG 15) zurückzuholen.

Dramaturgie & Eskalationsstufen

1. **Einführung** – Kälte, Schnee, Isolation. Dragan wirkt stark, aber fremd.
2. **Vertrauenskrise** – Die Kapelle stellt das Bündnis infrage.
3. **Gefahr & Spannung** – Minenfeld und Patrouillen.
4. **Konfrontation** – Vor dem Kloster, Entscheidung über den Angriff.
5. **Showdown** – Ritual, Schatten, Dragan in seiner finalen Rolle.

Stimmung & Atmosphäre

- **Kälte als Gegner**: Betone Erschöpfung, Schmerzen, taube Finger. Gib Abzüge auf Proben, wenn Spieler nicht reagieren (z. B. Konstitutionsproben SG 12 stündlich).
- **Schnee als Schleier**: Geräusche werden verschluckt, Spuren verraten, Stille wird bedrohlich.
- **Petrović als Spiegel**: Er ist das „andere Gesicht“ der Spieler – monströs, aber zielgerichtet.

Enden & Übergang

Heldenhaft

Das Kloster explodiert, die Schatten zerfallen. Petrović verschwindet im Schnee – sein Schicksal unklar.

Tragisch

Petrović opfert sich, um die Schatten aufzuhalten. Seine letzte Tat rettet die Spieler.

Düster

Das Ritual gelingt, die Schatten breiten sich aus. Die Spieler entkommen, aber der Winter bleibt verflucht.

Überleitung zu Mission 10

**„Das Kloster brennt, die Schatten lösen sich auf wie Rauch im Sturm. Der Schnee fällt dichter, legt sich über Trümmer, Blut und Asche. Für einen Moment scheint es still – zu still. Ihr habt gesiegt, doch in der Ferne hallen Kanonenschläge, dumpfer und näher als zuvor. Der Krieg geht weiter.*

Ein Befehl erreicht euch durch die Funkgeräte der Alliierten: Berlin steht vor dem Fall. Doch in den Trümmern der Hauptstadt sammelt sich etwas, das größer ist als Panzer und Divisionen – ein Ritual, vorbereitet in Hitlers eigenem Bunker.

Euer Auftrag endet nicht hier, im Schnee der Ardennen. Er führt euch in die brennenden Straßen Berlins, in das Herz des Reiches, wo die letzte und gefährlichste Beschwörung wartet.

*Dies war der letzte Winter. Der Abgrund liegt nun direkt vor euch.“**

Mission 10: Berlin – Der Führerbunker

Einleitung

Berlin im April 1945 – eine sterbende Hauptstadt. Über der Stadt kreisen die Bomber, Granaten schlagen in kurzen Abständen ein, der Rauch hängt wie ein Leichentuch über den Ruinen. Zwischen ausgebrannten Straßenbahnen und zerbombten Fassaden huschen die letzten Zivilisten, halb verhungert, mit stumpfen Augen. Unter der Erde aber – in den Katakomben des Führerbunkers – hat sich ein Kreis fanatischer SS-Okkultisten versammelt, die an Hitlers Seite ein letztes Ritual vorbereiten. Sie wollen eine uralte Macht entfesseln, die den Untergang aufhalten und das Reich in eine andere Form hinüberretten soll.

Die Spielercharaktere und ihre Verbündeten aus den vergangenen Missionen erreichen hier den ***Finaleinsatz der Section G****: Das Ritual muss gestoppt werden, bevor die Welt in eine Katastrophe gerissen wird. Alle guten Wesen, die bisher überlebt haben, stehen nun Seite an Seite mit den Charakteren.*

Szenenübersicht

Szene 1 – Die Hölle von Berlin

„Eure Schritte hallen zwischen den Ruinen der Hauptstadt. Rauch liegt schwer in der Luft, brennende Dachstühle speien Funken wie Fackeln in den Himmel. Überall hört ihr Artillerie, das ferne Donnern russischer Geschütze, das Klirren einstürzender Mauern. Auf den Straßen kauern Gestalten – Zivilisten mit hohlen Augen, Kinder, die nicht mehr weinen. Ein alter Mann murmelt Gebete in den Staub, während hinter ihm ein Haus in sich zusammenfällt. Berlin stirbt – und ihr müsst tiefer in diese Hölle hinein.“

- **Schauplatz:** Ruinenstraßen, Artilleriebeschuss, brennende Gebäude.
- **Ziel:** Durch die Trümmer vordringen, SS-Sperren überwinden.
- **Stimmung:** Chaos, Zivilisten und Soldaten, die in Wahnsinn und Verzweiflung untergehen.
- **Probe:** Überleben SG 18, um sicher durch die Bombardierung zu gelangen.

Szene 2 – Vor dem Reichskanzleibunker

„Vor euch erhebt sich das gespenstische Skelett der Reichskanzlei. Fenster klaffen wie schwarze Augenhöhlen, der Putz ist verbrannt und voller Einschusslöcher. Am Eingang zum Bunker stehen Männer in schwarzen Uniformen – SS-Elite. Ihre Gesichter sind verzerrt vor Fanatismus, sie klammern sich an ihre Waffen, als könnten sie den Untergang aufhalten. Als sie euch erblicken, schreien sie einen Schwur: ‚Für den Führer! Für das Reich!' – und heben ihre Gewehre."

- **Schauplatz:** Eingestürzte Reichskanzlei, schwer bewaffnete SS-Wachen, erste Spuren okkulter Runen im Boden.
- **Gegner:** SS-Elite (10 Mann, fanatisch).
- **Kampf:** Eng, brutal, Rauch erschwert Sicht (–2 auf Fernkampfangriffe).

Szene 3 – Die Katakomben

„Ihr steigt hinab in die Katakomben unter der Erde. Die Luft ist stickig, feucht, durchzogen von einem stechenden Geruch nach Blut und kaltem Schweiß. Runen sind in die Wände geritzt, manche mit rotem Wachs, andere mit frischem Blut ausgefüllt. Eure Schritte hallen auf nassem Stein. Plötzlich hört ihr ein Grollen – nicht menschlich. Zwei gelb glühende Augenpaare erscheinen im Dunkel, gefolgt von einem Knurren, das euch das Blut in den Adern gefrieren lässt. Hundsjäger."

- **Schauplatz:** Korridore, die zu Ritualkammern führen. Wandinschriften: alte Runen, Blutspuren.
- **Gefahr:** Hundsjäger-Patrouillen in den Tunneln.
- **Probe:** Beobachtung SG 20, um versteckte Fallen (Runenminen) zu entdecken.

Szene 4 – Das Ritual

„Der Korridor öffnet sich zu einem gewaltigen Saal. In der Mitte zeichnet ein Pentagramm aus Knochen und Blut den Boden. Um es herum knien Okkultisten in schwarzen Uniformen, ihre Stimmen summen unheilige Litaneien. Und dort, im Zentrum des Zeichens, steht er: Adolf Hitler. Sein Körper zuckt, sein Gesicht verzerrt sich, als würde etwas aus ihm herausbrechen. Sein Schrei hallt wie das Brüllen einer Bestie durch die Kammer. Die Kerzen flackern, die Wände scheinen zu zittern. Ihr spürt: Dies ist der letzte Kampf.“

- **Schauplatz:** Unterirdischer Ritualraum, riesiges Pentagramm aus Knochen und Blut, Hitlers engste Okkultisten (Hexenmeister und Hundsjäger) in Trance.
- **Ziel:** Ritual unterbrechen.

Szene 5 – Zusammenbruch

„Das Ritual bricht zusammen – Blut spritzt, Runen verlöschen, Schreie hallen wider. Hitler taumelt, sein Körper reißt auseinander zwischen Mensch und Monster – dann verschwindet er in einem Strudel aus Rauch, Knochen und Schwefel. Ein ohrenbetäubendes Krachen erfüllt den Raum, als der Bunker zu beben beginnt. Steine stürzen von der Decke, Staub verdunkelt die Sicht. Ihr rennt, stolpert, ringt um Atem. Schließlich erreicht ihr die Oberfläche. Über euch liegt ein schwarzer Himmel, gespickt mit den roten Feuern der brennenden Stadt. Hinter euch stürzt das Reich in sich zusammen – und die Welt wird nie erfahren, was wirklich geschehen ist.“

- **Schauplatz:** Der Bunker bebt, Wände stürzen ein.
- **Epilog:** Hitler verschwindet im Strudel seines eigenen Rituals, die offiziellen Aufzeichnungen sprechen von Selbstmord. Section G schweigt.

Epilog

Die Überlebenden erreichen die Oberfläche, während die russische Artillerie das Regierungsviertel zerschmettert. Sie sehen zurück auf die Ruinen, die nun Hitlers Grab

werden – offiziell ein Selbstmord, doch sie wissen es besser. Section G schwört, zu schweigen.

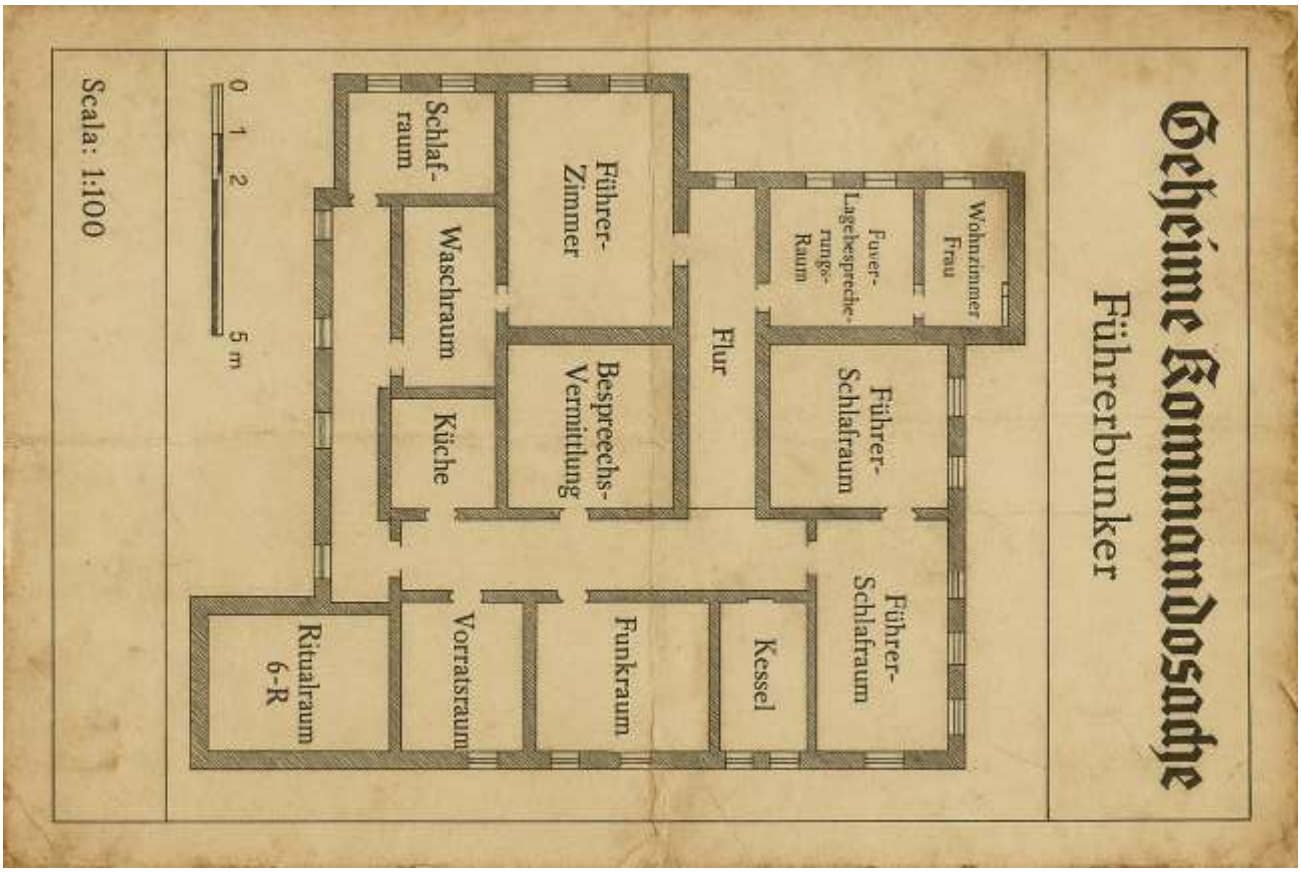
In den Akten der Alliierten bleibt nur ein nüchterner Vermerk:
„Der Führer tot – Selbstmord im Bunker.“

Aber in den Schatten flüstern Wesen und Eingeweihte von einem gescheiterten Ritual, das beinahe die Welt verändert hätte.

Handouts

📜 Handout A – Zerrissener Befehl

- Oberkommando des Heeres – Führerbefehl
  Datum: 28. April 1945
  - „Kapitulation ist ausgeschlossen. Jeder Mann, jede Frau hat bis zum letzten Atemzug zu kämpfen.
    Wer an Rückzug oder Aufgabe denkt, ist des Todes.
    Der Endsieg wird durch Blut und Opfer errungen.“
  - – A. Hitler
- *Das Dokument ist halb verbrannt, am Rand sind Fingerabdrücke in getrocknetem Blut zu sehen.*



📜 Handout B – Karte der Bunkeranlage, Geheimsache

Auf der Rückseite der Karte: Bleistiftzeichen – ein Pentagramm, daneben die Worte „Blut ist der Schlüssel“.

📜 Handout C – Tagebuchseite eines SS-Okkultisten

Tagebuch, 29. April 1945

„Die Stadt brennt, doch im Herzen des Bunkers erblüht das neue Reich.
Der Führer wird nicht sterben – er wird über das Fleisch hinausgehen.
Heute opferten wir drei Männer, ihr Blut ließ die Runen aufleuchten.
Bald beginnt das letzte Ritual.
Bald wird die Welt erkennen, dass Hitlers Wille nicht an Mauern endet.“

– gez. Obersturmbannführer K. Reinhardt

Am unteren Rand ist ein Spritzer getrockneten Wachses, als hätte dort eine schwarze Kerze gestanden.

📜 Handout D – Offizielles Dokument der Alliierten

Sondermeldung – Pressebüro der Alliierten
Datum: 2. Mai 1945

**„Hitler tot – Selbstmord im Bunker.
Nach Angaben deutscher Gefangener hat sich Adolf Hitler am 30. April in seinem Führerbunker erschossen.
Die Leiche wurde umgehend verbrannt.
Berlin kapituliert.“**

Dieses Handout ist sauber, nüchtern, fast steril – ein Kontrast zur Hölle, die die Spieler erlebt haben.

NSCs

NSCs – Mission 10: Berlin – Der Führerbunker

Adolf Hitler (im Ritual, finale Gestalt)

- **Mensch (besessen, Ritualwoge)**
- **RK:** 18
- **TP:** 150
- **Initiative:** +2
- **Bewegung:** 9 m

- **Angriff:** +10 (dämonische Klaue 2W12+4, kritisch 19–20/x2)
- **Fernangriff:** Schreien der Verzweiflung, 2W10 psychischer Schaden (Will SG 20 halbiert)
- **Rettungswürfe:**
  - Zähigkeit +8
  - Reflex +5
  - Wille +10
- **Attribute:**
  - Stärke 18 (+4)
  - Geschick 14 (+2)
  - Konstitution 16 (+3)
  - Intelligenz 12 (+1)
  - Weisheit 16 (+3)
  - Charisma 18 (+4)
- **Fertigkeiten:** Einschüchtern +12, Wissen (Okkult) +10, Bluffen +8
- **Talente/Fähigkeiten:**
  - Ritualwoge (jede Runde W20, bei 15+ erscheint dämonisches Gliedmaß → Extra-Angriff 2W12)
  - Aura des Fanatismus (+2 Moralbonus auf Angriffe für SS in 9 m)
  - Dunkle Inspiration (1×/Tag: alle Verbündeten erhalten sofortigen Angriff)
- **Ausrüstung:** SS-Uniform, Dolch (1W6), Pistole (1W10).

SS-Elitewachen

- **Mensch (fanatische SS-Soldaten)**
- **Anzahl:** 10 Mann
- **RK:** 16
- **TP:** 35
- **Initiative:** +1
- **Angriff:** +6 (MP40, 1W10+1, Reichweite 30 m)
- **Nahkampf:** +5 (Sturmgewehrkolben, 1W6+2)
- **Rettungswürfe:** Zähigkeit +4, Reflex +3, Wille +2
- **Attribute:** St 14, Ge 12, Ko 14, In 10, We 11, Ch 10
- **Fertigkeiten:** Einschüchtern +6, Überleben +4

- **Talente:** Fanatisch (kämpfen bis TP = 0), Formationskampf (+1 RK, wenn mind. 2 nebeneinander stehen)
- **Ausrüstung:** MP40, Seitengewehr, Splittergranate (2W6 im Umkreis 3 m).

SS-Okkultisten

- **Mensch (okkulte Offiziere)**
- **Anzahl:** 6
- **RK:** 14
- **TP:** 40
- **Initiative:** +0
- **Nahkampf:** +5 (Dolch 1W6+2)
- **Fähigkeit:** Blutritual – W20 + Intelligenzmod (+3) gegen SG 20, heilt Verbündete um 1W8 TP oder verstärkt Moralbonus.
- **Rettungswürfe:** Zähigkeit +3, Reflex +1, Wille +7
- **Attribute:** St 12, Ge 10, Ko 12, In 16, We 14, Ch 12
- **Fertigkeiten:** Wissen (Okkult) +10, Konzentration +8, Einschüchtern +5
- **Talente:** Ritualist (kann Zauber um 1 Runde schneller wirken), Kalte Berechnung (+2 auf Willenswürfe)
- **Ausrüstung:** Schwarzer Dolch, zeremonieller Talisman (+1 RK).

Hundsjäger

- **Wesen (dämonische Bestien im SS-Dienst)**
- **Anzahl:** 2–3 (im Bunker verteilt)
- **RK:** 17
- **TP:** 70
- **Initiative:** +3
- **Angriff:** +8 (Krallen 2W8+4)
- **Biss:** +7 (2W6+3, Wunde infiziert: Zähigkeitswurf SG 18 oder 1W6 Zusatzschaden)
- **Fähigkeit:** Angstschrei (1×/Tag, Willenswurf SG 18 → panisch für 1W4 Runden)
- **Rettungswürfe:** Zähigkeit +7, Reflex +5, Wille +4
- **Attribute:** St 18, Ge 16, Ko 16, In 8, We 12, Ch 6
- **Fertigkeiten:** Wahrnehmung +8, Überleben +6

- **Talente:** Dunkelsicht 18 m, Zähigkeit des Tieres (+5 TP)
- **Ausrüstung:** Keine, nur natürliche Waffen.

Verbündete (nur wenn überlebt)

Clara Weiss (Fuchsbau, Illusionistin)

- **RK:** 14
- **TP:** 45
- **Angriff:** +6 (Walther PPK, 1W8+1)
- **Attribute:** St 10, Ge 14, Ko 12, In 16, We 12, Ch 14
- **Fähigkeit:** Täuschen (Illusion, 3×/Tag; W20+8 gegen SG 18)

Oskar Lindholm (Steinadler, Marineingenieur, Scharfschütze)

- **RK:** 15
- **TP:** 55
- **Angriff:** +7 (Karabiner 98k, 2W8+2, Reichweite 200 m)
- **Attribute:** St 12, Ge 18, Ko 14, In 12, We 12, Ch 10
- **Fähigkeit:** Adlerauge (+4 auf Fernkampf über 30 m)

Jakob Krüger (Blutbader, Deserteur)

- **RK:** 16
- **TP:** 60
- **Angriff:** +8 (Nahkampf, 2W6+4)
- **Attribute:** St 18, Ge 14, Ko 16, In 10, We 12, Ch 8
- **Fähigkeit:** Blutrausch (bei <50 % TP: +2 Angriff, +2 Schaden)

Sophie Dubois (Hexenbiest, Résistance)

- **RK:** 13
- **TP:** 40
- **Angriff:** Magie (W20+8 gegen SG 18–20)
- **Zauber:** Lähmung (1W6 Runden), Feuerstoß (2W8 Schaden, 3 m Radius), Schattenpeitsche (1W10 + Furcht, Will SG 16)
- **Attribute:** St 10, Ge 12, Ko 12, In 16, We 14, Ch 16

Dragan Petrović (Wendigo, Krieger)

- **RK:** 17

- **TP:** 80
- **Angriff:** +10 (Biss 2W10+5)
- **Attribute:** St 20, Ge 14, Ko 18, In 10, We 12, Ch 8
- **Fähigkeit:** Winterhaut (Resistenz 10 gegen Kälte & Feuer), Regeneration 2 TP/Runde

Spielleiterkapitel

---

1. Dramaturgischer Aufbau

Dieses Kapitel stellt das Herzstück der Mission dar. Es ist das Ende der gesamten **Section G-Kampagne** und sollte entsprechend episch, bedrückend und unvergesslich inszeniert werden. Als Spielleiter musst du den Spielern sowohl das Gefühl einer finalen Schlacht vermitteln als auch den moralischen und persönlichen Höhepunkt ihres Weges.

Ton und Stimmung:

- Apokalyptisch, zerstörerisch, fatalistisch.
- Der Untergang des „Dritten Reiches“ wird nicht nüchtern historisch, sondern als höllischer Abstieg dargestellt.
- Jeder Schritt bringt die Charaktere tiefer in die Finsternis, bis ins Zentrum eines dämonischen Rituals.
- Parallel spüren sie, dass sie nicht allein sind: alle überlebenden guten Wesen stehen nun an ihrer Seite – das Signal, dass Vertrauen und Zusammenarbeit über Vorurteile gesiegt haben. Es sind überraschende Allianzen, gar Freundschaften entstanden- das gibt Hoffnung für die Zukunft!

Dramaturgische Phasen:

1. **Der Weg durch das brennende Berlin** (Chaos, Bedrohung, Zivilisten, Artillerie).
2. **Vorstoß in die Reichskanzlei** (SS-Elitewachen, erste okkulte Spuren).
3. **Die Katakomben unter der Erde** (Hundsjäger, Runenfallen, Wahnsinnsproben).
4. **Das Ritual und Hitler selbst** (Bosskampf, Ritualmechanik).
5. **Einsturz und Epilog** (Hitlers Verschwinden, offizielles Schweigen).

---

2. Szenenanalyse

Szene 1 – Die Hölle von Berlin

- Beschreibe die Stadt als „Höllenlandschaft“: Straßenlaternen hängen schief, Flammen lodern aus Kellern, Kinderleichen liegen zwischen den Trümmern.
- **Spielmechanik:** Ständige **Gefahrenproben** (Überleben, Reflex, Zähigkeit). Jeder Charakter muss mindestens einmal einen Zähigkeitswurf SG 15 schaffen, sonst erleidet er 1W6 Schaden durch Rauch und Staub.

- **Begegnung:** Panische Zivilisten, die entweder Hilfe wollen oder die Gruppe verraten könnten. Möglichkeit für moralische Entscheidungen.

Szene 2 – Vor dem Reichskanzleibunker

- Enge Straßenkämpfe: SS-Elite mit MP40s feuert aus zerstörten Fenstern.
- Optional: Ein halb zerstörter Tiger-Panzer, der als Deckung dienen kann.
- **Mechanik:**
    - Sicht eingeschränkt: –2 auf Fernkampfangriffe.
    - Spieler können taktisch arbeiten (Deckung, Flankenangriff).
- Stimmung: „Dies ist kein normaler Krieg mehr – die Verteidiger sind bereit, im Namen des Führers zu sterben."

Szene 3 – Die Katakomben

- Dunkle, feuchte Gänge. Blutige Runen an den Wänden, Kerzenreste, verbrannte Opfergaben.
- **Gefahren:** Runenminen (Beobachtung SG 20, Entschärfen SG 18). Explosion: 3W6 Schaden, zusätzlich Wahnsinnswurf SG 16.
- **Gegner:** Hundsjäger in Rudeln von 2–3.
- **Besondere Probe:** Jeder Spieler muss einen **Wille-Wurf SG 18** bestehen, wenn er die Runen betrachtet. Bei Misslingen: kurzzeitige Halluzinationen (–2 auf alle Proben für 1W4 Runden).

Szene 4 – Das Ritual

- Herzstück der Mission.
- **Szene aufbauen:**
    - Der Ritualraum ist groß, kreisförmig, in der Mitte ein Pentagramm aus Blut und Knochen.
    - SS-Okkultisten knien singend um den Kreis.
    - Hitler steht im Zentrum, zitternd, halb-menschlich, halb-monsterhaft.
- **Mechanik des Rituals:**
    - Dauer: 3 Runden.
    - Jede Runde würfeln die Okkultisten (W20 + Intelligenzmod, SG 20).
    - Wenn 3 Proben gelingen, bricht ein Riss zur „anderen Seite" auf → Niederlage, Weltuntergang.
    - Spieler können das Ritual stören, indem sie:
        - Okkultisten ausschalten.
        - Runen mit Blut übermalen (Probe Wissen [Okkult] SG 18).

        - Hitler direkt angreifen (erschwert, da Aura des Fanatismus wirkt).

- **Hitlers Verwandlung:**
    - Zu Beginn halb Mensch, halb Dämon.
    - Ab Runde 3: vollständig wogend, Claws, Schreie, Aura.
- **Spielleitertipp:** Lass den Kampf überwältigend wirken. Die Spieler sollen fühlen, dass sie nur durch Mut, Opferbereitschaft und Zusammenarbeit eine Chance haben.

Szene 5 – Zusammenbruch und Epilog

- Während Hitler im Ritual verschwindet (Strudel aus Rauch und Blut), beginnt der Bunker einzustürzen.
- **Mechanik:** Reflexwürfe SG 15–20, um fallende Steine zu vermeiden. Misslingen: 2W6 Schaden.
- **Schlussbild:** Staub, Schreie, Dunkelheit – dann Stille.
- Die Überlebenden treten hinaus in das brennende Berlin, sehen russische Soldaten anrücken.
- **Epilog-Handout D** wird verteilt: „Hitler tot – Selbstmord."

---

3. Einsatz der Verbündeten

- **Clara Weiss (Fuchsbau):** Kann durch Illusion Deckung verschaffen oder Gegner verwirren. Spieler sollten bemerken, wie wichtig Vertrauen in Wesen geworden ist.
- **Oskar Lindholm (Steinadler):** Ingenieur, Scharfschütze, kann einzelne Okkultisten ausschalten.
- **Jakob Krüger (Blutbader):** Nahkämpfer, hält Hundsjäger in Schach.
- **Sophie Dubois (Hexenbiest):** Magische Unterstützung, Bannzauber.
- **Dragan Petrović (Wendigo):** Tank, absorbiert massiven Schaden.

👉 Wichtig: Setze sie **nicht als Deus-ex-Machina** ein, sondern als Verstärkung. Die Spieler müssen trotzdem die Schlüsselmomente entscheiden (Ritual stören, Hitler bekämpfen).

---

4. Furcht & Wahnsinn

- Jeder Kontakt mit dem Ritual erfordert **Wille-Würfe SG 18–22**.
- Misslingen: kurzfristige Effekte wie Zittern, Panik, Halluzinationen.
- Wiederholtes Misslingen: dauerhafte Narben (z. B. Angst vor Kellern, Schlafstörungen, Stimmenhören).
- Dieses Finale darf die seelischen Kosten des Krieges und des Umgangs mit dem Übernatürlichen betonen.

---

5. Optionen für den Ausgang

- **Erfolg:** Hitler verschwindet im gescheiterten Ritual, die Welt wird gerettet. Section G schweigt, Geschichte spricht von Selbstmord.
- **Teilerfolg:** Ritual gestoppt, aber hohe Verluste – evtl. sterben wichtige Verbündete.
- **Scheitern:** Hitler vollendet das Ritual. Ein Riss zur „anderen Seite“ öffnet sich, ein namenloses Wesen tritt in die Welt. Kampagne endet in apokalyptischem Untergang.

---

6. Leitfaden für den Spielleiter

- **Mach es persönlich:** Die Spieler sollen spüren, dass ihr ganzer Weg hierhin geführt hat.
- **Dynamik:** Halte das Finale nicht zu lang. Kämpfe sollen intensiv, aber nicht endlos sein.
- **Symbolik:** Hitler als „Mensch, der zum Monster wird“ ist die ultimative Metapher.
- **Moral:** Am Ende haben die Spieler nur durch Zusammenarbeit mit Wesen und durch den Verzicht auf Vorurteile gesiegt.

Stimmen der Verbündeten

Clara Weiss (Fuchsbau, Täuschung & Illusion)

- **Szene 1 (Berlin):**

„Wenn wir im Rauch verschwinden, sehen sie uns nicht… Ich kann uns decken, aber beeilt euch!“

- **Szene 3 (Katakomben):**

„Diese Runen… ich kann sie überlagern. Ein falsches Bild über ein falsches Zeichen – vielleicht reicht es, um das Ritual zu stören.“

- **Szene 4 (Ritual):**

„Er sieht uns nicht alle. Ich lenke seine Augen – nutzt den Moment!“

Oskar Lindholm (Steinadler, Scharfschütze)

- **Szene 2 (vor dem Bunker):**

„Gebt mir einen Augenblick… *zielt* … der Erste fällt. Jetzt!“

- **Szene 3 (Katakomben):**

„Still. Da vorn… Schritte. Nicht menschlich. Sie kommen.“

- **Szene 4 (Ritual):**

„Wenn ich einen der Okkultisten treffe, bricht der Kreis zusammen. Haltet sie mir vom Leib!“

Jakob Krüger (Blutbader, Nahkämpfer)

- **Szene 1 (Berlin):**

„Ich bin schon einmal davongelaufen. Nicht diesmal. Heute bleib ich."

- **Szene 3 (Katakomben):**

„Hundsjäger. Ich nehme sie. Lasst mich wüten – das ist alles, was ich noch kann."

- **Szene 4 (Ritual):**

„Hitler oder Dämon – egal. Blut ist Blut. Und Blut fließt."

Sophie Dubois (Hexenbiest, Résistance)

- **Szene 2 (vor dem Bunker):**

„So viele, die für eine Lüge sterben. Ich habe in Paris gelernt, dass Lügen brennen können."

- **Szene 3 (Katakomben):**

„Diese Glyphen… das ist alte Magie. Ich kann sie zerreißen, aber ich brauche Zeit!"

- **Szene 4 (Ritual):**

„Seht ihr nicht? Er verbrennt von innen heraus. Er ist nur ein Gefäß. Ein Gefäß kann zersplittern."

Dragan Petrović (Wendigo, Krieger)

- **Szene 1 (Berlin):**

„Der Winter war mein Zuhause. Doch dies hier… ist kälter als jede Schneehölle."

- **Szene 3 (Katakomben):**

„Ich rieche Blut. Nicht frisch. Wochenalt. Sie haben viele geopfert."

- **Szene 4 (Ritual):**

„Ich halte die Bestie, solange ihr könnt. Wenn er fällt, dann fällt er in meine Klauen."

🎭 **Finale Zitate – während des Zusammenbruchs**

- **Clara:** „Lauft! Ich kann die Decke nicht täuschen, wenn sie auf uns fällt!"
- **Oskar:** „Nicht zurücksehen! Nur raus, raus!"
- **Jakob:** „Wenn ich zurückbleiben muss – dann nehmt meinen Tod als Deckung!"
- **Sophie:** „Die Lüge überlebt, die Wahrheit nicht. Wir schweigen – und retten die Welt."
- **Dragan:** „Der Hunger bleibt. Aber heute schmecke ich Freiheit."

Nachwort der Kampagne – mit Ausblick

Am Ende dieser langen Reise durch die Schatten des Krieges bleibt der Blick zurück – auf eine Erzählung, die weit mehr war als eine Abfolge von Missionen. Ihr habt eine Welt betreten, in der das Böse nicht nur in den Panzern und Uniformen des Dritten Reiches steckte, sondern auch in Ritualen, Wesen und im verzerrten Glauben an Überlegenheit. Ihr habt erlebt, dass der Kampf nicht allein mit Waffen entschieden wurde, sondern durch Vertrauen, durch Zweifel, durch Mut und durch die Bereitschaft, Grenzen zu überwinden.

Von den ersten Vorboten in München bis zu den letzten Tagen in Berlin hat sich eine Linie durchgezogen: Der Mensch, gleich ob Grimm, Wesen oder einfacher Sterblicher, steht stets vor der Wahl. Misstrauen oder Kooperation, Angst oder Mut, Opfer oder Hoffnung. Die Kampagne hat gezeigt, dass sich selbst in den dunkelsten Zeiten neue Bündnisse bilden können – zwischen Jägern und Gejagten, zwischen Wesen und Menschen, die einst Feinde waren.

Die Helden dieser Geschichte haben mehr als nur Missionen erfüllt. Sie haben gelernt, dass Rassismus, Misstrauen und alte Wunden nicht stärker sind als das, was sie gemeinsam erreichen können. Indem sie Wesen nicht länger nur als Monster sahen, sondern als Verbündete, stellten sie sich dem wahren Feind: einer Ideologie, die Menschlichkeit zerstören wollte.

Mag sein, dass die Welt nach dem Krieg die Wahrheit niemals erfahren wird. Mag sein, dass die Archive von Section G schweigen, dass die offiziellen Geschichtsbücher nur von Strategien, Schlachten und dem Ende des Diktators erzählen. Aber die Spieler wissen es besser: Es waren nicht nur Panzer und Bomben, die Hitler zu Fall brachten. Es war der Widerstand im Verborgenen – ein Widerstand aus Mut, Wissen und der Erkenntnis, dass Vielfalt stärker ist als jede Tyrannei.

Doch mit dem Ende dieses Kapitels ist die Geschichte nicht abgeschlossen. Der Krieg mag vorbei sein, aber neue Schatten breiten sich aus. Der Kalte Krieg wirft bereits seine langen, eisigen Finger über Europa, und Geheimdienste sind hungrig nach Macht – und nach den okkulten Waffen, die im Dunkeln noch immer existieren. Alte Allianzen zwischen Grimms und Wesen werden auf die Probe gestellt, wenn Nationen beginnen, die Schattenwelt für ihre eigenen Zwecke auszunutzen.

Dies ist der Appetizer: Vielleicht ist es nun an euch, den Faden weiterzuspinnen. Was geschieht, wenn Section G im Frieden nicht mehr gebraucht wird – oder wenn sie sich im Verborgenen neu erfinden muss? Welche Wesen suchen Zuflucht in einer Welt, die auf den nächsten Konflikt zusteuert? Welche Artefakte werden aus den Trümmern geborgen, und in wessen Hände fallen sie?

Die Antwort darauf findet ihr nicht in diesem Buch. Sie wartet in euren eigenen Geschichten. Nutzt, was ihr gelernt habt – und wagt euch hinaus in die Schatten einer neuen Ära. Denn das Abenteuer endet nicht hier.